no.538
1997年 4/1
アミューズメント通信
APRIL 1, 1997

ゲームマシン

GAME MACHINE
Game Machine Magazine is published twice monthly on the 1st and 15th of the month by Amusement Press, Inc., Wakasugi Bldg., 18-2, Doyamacho, Kita-ku, Osaka, 530 Japan. Subscription rate: Overseas (air mail)-US$ 180.00 / year.

毎月2回(1日・15日)発行　昭和56年10月17日第3種郵便物認可　発行所　株式会社 アミューズメント通信社　〒530大阪市北区堂山町18−2(若杉ビル)　☎06(314)0309　FAX06(314)3821　定価400円 年間購読料9,880円(送料共、消費税込)

複合施設としての大阪ドームがオープン

AM施設2カ所も

9階円周状「シムランドQ」とドーム前AM棟

AM施設を備えた大阪ドームが完成、三月一日のオープンとともに九階の都市型テーマパーク「シムランドQ」（約三千三百平方㍍）、ドーム前の「パ・ドゥー」内複合娯楽施設「セガ・アリーナ」（約六千百平方㍍）もそれぞれオープンした。

大阪ドームは大阪市を中心とする第三セクター、㈱大阪シティドーム（本社大阪、今田隆社長）が大阪ガス所有地を再開発し、巨大ドームを複合施設として建設、運営していくもの。ドーム球場としては近鉄バッファローの本拠地となるほか、各種イベントに対応できるマルチドームであり、しかもAM施設、飲食、物販店も組み込んだところに特徴がある。

大阪ドームはJR環状線大正駅近くにあり、全体の建築面積は約三万四千平方㍍。ドームの高さ八十三㍍、直径は二百㍍で、この九階部分をぐるりと取り巻くチューブ状の室内に「シムランドQ」が設けられている。

もうひとつの「パ・ドゥー」はドームを含めた周辺約十九万平方㍍の「大阪ドームシティ」の一角を構成するもので、敷地約三万平方㍍。「セガ・アリーナ」とレストラン、物販店、アメニティ広場がある。

「シムランドQ」出入口の巨大な宇宙船（上）とAMゾーンの一部分

「シムランドQ」は、映像シミュレーター「スペースインパルス」など四種類のアトラクションを大阪シティドームが買い上げて直営。その他のゲーム機、メリーゴーランドなどを㈱トーゴ（本社東京、山田數夫社長）と㈱サノヤス・ヒシノ明昌（本社大阪、大野伊左男社長）が共同運営している。内装は㈱つむら工芸と㈱東宝映像美術が担当し、宇宙探険をテーマにした暗く、SF的な仕上がりとなっている。

大阪ガス岩崎開発㈱が管理する「パ・ドゥー」のAM棟「セガ・アリーナ」はセガ社の運営で、入場無料。「アクアノーバ」など五種類のアトラクションとゲーム機を直接オペレートするほか、ボウリング場（三十レーン、㈱延田エンタープライズ運営）、カラオケルーム（二十四室、㈲アームス運営）、そして十店の飲食、物販店（一店だけセガ社直営で、九店は近鉄興業㈱などが運営）もある。

「パ・ドゥー」にはAM棟のほかレストランA棟など三つの飲食、物販のための建物がある。なおここには地下鉄長堀鶴見緑地線の新駅が八月開業する予定。

オープン前の二月二十六日に「パ・ドゥー」の現地説明会があり、セガ社の永井明常務らが出席した。また大阪ドームでは二十七日に関係者、招待客らを集めた大がかりなオープニング記念式典を催した**（追って詳報の予定）**。

「パ・ドゥー」の外観（上）と「セガ・アリーナ」内部のようす

ネオジオMVSの次世代機

「ネオジオ64」一部披露

SNK、7月ごろ64ビット機を正式発表予定

㈱エス・エヌ・ケイ（SNK、本社大阪、高堂良彦社長）はAOUエキスポ97を通じて、16ビット「ネオジオ」システムの次世代機種として64ビット「ネオジオ64」（仮称）を開発中で、七月ごろにも第一弾ゲームソフト「サムライスピリッツ64」（仮称）とともに正式発表することを明らかにした。

16ビット「ネオジオ」システムはROMカートリッジ交換方式のTVゲーム機として、九〇年以来業務用、家庭用を合わせ世界中にこれまで百万台以上出荷され、定着した。しかしCGゲームなど16ビット機で実現できないゲームソフトを可能にするため、数年前から64ビット機の開発を進めてきたもの。従来の16ビット機も継続し、ふた通り進めることになる。

「ネオジオ64」システムは、64ビットCPUを中心に構成、CGゲームを可能にするほか、ゲームソフト開発で3D／2Dの画像を組み合わせるのが最大の特徴となる。これは「サムライスピリッツ」シリーズなど同社が生んだキャラクターのイメージを損なわないよう工夫する技術とされている。AOUエキスポの同社小間では64ビット機で開発中の画面をわずかではあるが披露し、注目された。

第二作はカーレーシングものを予定。九八年三月までに64ビット機用ソフトを五―六タイトル出荷する予定。「ネオジオ」と同様、ROMカートリッジでソフトを交換する方式。詳しくは七月ごろ発表する。

AOUエキスポ97のSNKの小間で「ネオジオ64」を披露したようす

SCE「PS」

米欧豪で値下げ

米国では25%下げ約150ドル

㈱ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE、本社東京、徳中暉久社長）はこのほど、家庭用32ビット機「プレイステーション」（PS）の価格を北米、欧州、豪州で大幅に値下げすることになった、と発表した。北米子会社のSCEアメリカ社は三月四日付で、欧州統括会社のSCEヨーロッパ社は二月二十八日付でそれぞれSCEと同時発表した。

北米市場で「PS」は九五年九月の発売から今月二月十四日までに三百八十万台出荷しており、価格はこれまでの百九十九ドルから二五％値下げして、三月三日以降百四十九ドルにする。これに伴い過去のゲームソフトから厳選した名作タイトルを「グレイテストヒット」シリーズとして約二十五ドルで発売する。

欧州市場では九五年九月発売以来二百六十万台を出荷しており、各国で大幅値下げを三月中に実施する。国別の新価格は英国百二十九（旧百九十九）ポンド、フランス九百九十（旧千四百九十）フラン、ドイツ二百九十九（旧三百九十九）マルク。オーストラリアでは二百九十九（旧三百九十九）豪ドルとなる。

また欧・豪州でも名作タイトルを「プラチナコレクション」シリーズとして低価格（英国で約二十ポンドなど）で発売する。さらに香港、シンガポール、タイ、マレーシアなど東南アジアでは、ビデオCD再生機能を加えた「PS」（SCPH15903）を三月中旬以降出荷し、この地域の専用モデルにする。

ナムコ、SCEら3社

CG映画制作をめざす

本格プロダクション「DPS」を設立へ

ナムコ、ソニー・コンピュータエンタテインメント（SCE）、㈱ポリゴン・ピクチュアズ（本社東京、河原敏文社長）の三社は二月十二日、CG映画制作会社として㈱ドリーム・ピクチューズ・スタジオ（DPS、本社東京）を合弁で設立すると発表した。三月十二日付で設立する。

新会社DPSの資本金二億円のうちナムコとSCEがそれぞれ四五％、ポリゴンピクチュアズが一〇％出資する。DPSの会長にナムコの中村雅哉社長が、社長に河原敏文氏が、副社長にSCEの丸山茂雄副社長がそれぞれ就任、代表権を持つ。スタッフは当初二百人でスタートする。

CG映像などデジタルコンテンツの制作はこれまで米国ハリウッドが世界的な中心になってきたが、DPSは初めて日本で本格的なデジタルコンテンツ制作会社としてスタジオを開設する。このため世界から広く人材を集め、世界最高水準の人材育成、作品制作をめざすことになる。

DPS社長となる河原氏は八三年にポリゴン・ピクチュアズを設立、これまでCG映像によるコマーシャルフィルムなど制作、いくつかの作品賞を得てきた。

河原氏によると、「映画ターミネーター2（T2）以前は日米のCGプロダクションに差はなかったが、T2以降ハリウッドの映像デジタル化のスピードが劇的に早くなった。米国のピクサー社、リズム&ヒューズ社などのような画像処理会社が、日本でも必要だと痛感していた。幸い中村氏、丸山氏が協力して下さることになり、実現をめざすことになった」とのこと。

ナムコでは「トイストーリー」のような全篇フルCG映画を制作する計画だが、これはDPSが六十億円以上の制作費をかけて制作する予定で、九九年秋の公開をめざしている。中村社長は、リズム&ヒューズ社の社外重役でもあるが同社のCG技術を最大限有効に生かしたい、と語った。

SCEの丸山副社長は「本格的なデジタルコンテンツ制作会社とそのスタジオに、ソニーとしても重大な関心があり、期待している」と語った。

ＤＰＳ設立発表会で（左から）河原敏文氏、中村雅哉氏、丸山茂雄氏

タイトー、3月期

予想を下方修正

カラオケと端末機伸び悩み

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）は二月二十四日、九七年三月期の業績予想を下方修正した。前年は赤字決算だったが黒字になることがほぼ確実になった。

修正後の九七年三月期業績予想は、売上高が前年比七・二％減の六百九十五億円、経常利益は十億円（前年約五十六億円の赤字）、当期利益五億円（同約九十五億円の赤字）が見込まれている。

同社によると、AV（カラオケ）事業が市場競争の激化の中で厳しい展開となったこと、また家庭用マルチメディア（メディアボックス）事業でも売上げの伸び悩み、販促費負担などがあり、収益面で影響を及ぼす見込みとなった。またゲーム場経営事業で閉鎖店の差入れ保証金が一部回収不能となり、七億円弱が特別損失になる見通しだ、としている。

カプコン社長の

辻本氏理事長に

コンピュータソフト著作権協会

辻本憲三氏

㈳コンピュータソフトウェア著作権協会（ACCS、事務局東京）は二月十八日、新理事長に辻本憲三カプコン社長を選出した。任期は九七年四月から九八年三月まで。副会長は福島康博エニックス社長、浮川和宜ジャストシステム社長、渡辺和也ノベル社長の三人が同様に理事会で選ばれた。

ACCSは、パソコンソフトの法的保護を目的に㈳日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会が八五年十月に「ソフトウェア法的保護監視機構」を設置したのが始まりで、九〇年ACCSとして独立、九一年九月に社団法人になったもの。パソコンソフトだけでなくコンピュータソフトの法的保護、著作権セミナーの開催などを主な事業内容としており、現在正会員は百七十七社、賛助会員は二十二社。

役員（理事二十名、監事二名）は一年ごとに改選され、正副理事長は理事会で互選により選ばれる。九六年度理事長は横山俊朗ティーアンドイーソフト社長だった。

九七年度の事業計画では、ACCS著作権セミナー開催などのほか、ゲームソフトで日本音楽著作権協会が管理する楽曲を使用する場合の使用権料問題への取り組みなど掲げている。

「メディアボックス」で

IN伝言板開始

端末機の通信サービスを追加

㈱京セラマルチメディアコーポレーション（本社東京、山本貞雄社長）とタイトーは、マルチメディア端末機「メディアボックス」（「X—55」含む）での個人サービスとして、インターネット伝言板「マイページ」を二月十四日から開始した。

これは「メディアボックス」のユーザーが、伝言板機能を持つ個人ホームページ「マイページ」を作成、登録することにより、ユーザー同士だけでなく世界中のインターネットユーザーと交流が図れる、というもの。

「マイページ」は「プロフィール」、「メッセージ」（三百字まで）、「伝言板」（一件百五字まで二十件）、「写真」（別に送付する）の四つの部分で構成され、写真以外はオンラインで作成、登録することができる。登録料は五百円で、写真を入れる場合は五百五十円加算される。

こうして登録された個人ページの番号付きの一覧表は、「マイページのひろば」で見ることができるので、簡単に同じ趣味のユーザーを探すことができる。なお一回の登録期間は二ヵ月間。

特許・実用新案 出願公告・公開（2月13日～28日）

特許庁で登録された特許、実用新案と、特許出願公開で、AM業界関連のものは次のとおり。公報の日付、発明／考案の名称、出願人（都道府県名）、登録／公開番号、特許登録については出願番号も、の順に掲載。新法施行で特許の出願公告は廃止、付与異議申立制度に代わった。発明／考案の具体的な内容は、各地の発明協会でコピーを入手することができる。

特許登録

二月十九日‖「スロットマシン」、㈱エース電研（東京）、２５８２６７３、２‐４０３７８３。「遊技機システム」、セガ・エンタープライゼス（東京）、２５８３７６７、62‐１６８０１６。

二月二十六日‖「娯楽用乗物装置」、泉陽興業㈱（大阪）、２５８５１０７、１‐２７１０４５。「遊戯施設」、同、２５８５１０８、１‐２７６７０１。同、２５８５１０９、１‐２７６７０２。「ルーレットゲーム機」、㈱タイトー（東京）、２５８５７１４、63‐１２５００１。

登録実用新案

二月十四日‖「クレーンゲーム機」、㈲潮技研（栃木）、㈱ユウビス（大阪）、３０３４０５７。

特許出願公開

二月十八日‖「競争ゲーム装置」、コナミ㈱（兵庫）、９‐４７５７３（請）。「競走ゲーム機のコース案内表示装置」、同、９‐４７５７４（請）。「ゲーム装置」、㈱バンダイ（東京）、９‐４７５７５。「３次元ゲーム装置及び画像合成方法」、㈱ナムコ（東京）、９‐４７５７６。「ゲーム装置及びコマンド入力方法」、同、９‐４７５７７。「テレビゲーム機用コントローラ」、㈱ティー・イー・エヌ研究所（東京）、９‐４７５７８。同、９‐４７５７９。「遊戯具」、鬼頭雅美知（大阪）、９‐４７５８０。

二月二十五日‖「プッシャーゲーム装置」、㈱シグマ（東京）、９‐５１９８２。「メダルゲーム機」、コナミ㈱（兵庫）、９‐５１９８８（請）。

実用新案出願公開

二月二十五日‖「ビデオスロットマシンの入賞表示装置」、ユニバーサル販売㈱（東京）、９‐９８（請）。

AOUショー関連スナップ

懇親パーティーで（左から）ナムコの金平光雄部長、中村雅哉社長、たつみ娯楽の入江昭造社長（ＡＯＵ会長）、大野商事の大野圭一社長（ＡＯＵ副会長）、ナムコアメリカ社の久恒健嗣副社長

エキスポ展示会場で（左から）創遊の山田俊一社長、タップスの土井賢二常務

懇親パーティーで（左から）カプコンの大島平治常務、吉田正男グループ長、カネコの下条磨登夫部長、東京コナミの古川真一社長

AM自販機で埋ったAOUエキスポ97

CGゲーム加速

警察庁はゲーム機設置営業健全化求める

㈳全日本アミューズメント施設営業者協会連合会（AOU、入江昭造会長）主催「AOU97アミューズメントエキスポ」が二月十九—二十日、千葉・幕張メッセで開催され、七十二社（前回六十七社）が出展、AM機とその関連製品などを展示した。

会期中の入場者数は事務局によると、初日が一万三千七十一人（前回一万二千二百八十七人）、二日目が一万七百二十七人（同一万三百七十四人）で、延べ二万三千七百九十八人（同二万二千六百六十一人）と前回を五％上回った。

今回も二日目のみ一般向けの当日入場券（二千円）を販売することを原則としていたが、初日から入口に行列が出来たため、主催者側ではやむを得ず初日に三百七十六人に同券を販売。一般入場のあり方を問う声もあった。二日間で同券で入場したのは六千百八十九人となったが、これは前回に比べ九％減少した。なお登録票（一枚五百円）で入場したのは会期中一万六千六百三十九人で、前回を一二％上回った。

展示内容についてはやはりTVゲーム機中心だが、今回は顔写真や似顔絵シール、名刺、スタンプなどを払い出すものが二十数機種も展示され、いずれも行列を作るほどの人気で、これらの機種が新しいAM機のジャンルと市場を形成しつつあることを示した。

TVゲーム機では、セガ社、ナムコ、コナミなどがCGゲームを充実させ、タイトーが新CG基板を、カネコがCGサブ基板の開発を発表したほか、ジャレコとテクモが「モデル2」使用の次期製品を紹介。またSNKも64ビットによるポリゴン画面をデモで見せるなど、CGゲーム開発が着実に進みつつあることを示した。

CG以外ではカプコンなどの格闘ゲームのほかパズル、シューティングものが多く出品された。

ゲーム内容では、タイトーの電車運転ゲーム、コナミのハングライダーゲーム、セガ社のスケボーゲーム、ナムコのアルマジロを走らせるゲームなどが注目された。

その他アーケード機ではIMS／タカラAMのコンパクトな縦型〝イライラ棒〟などに関心が集まった。メダルゲーム機は、大型機に演出を加味したものが増えた。

遊園施設分野では、トーゴがタワー型ライドの小型版を実物展示し話題となった。小型乗物機では写真シール付きが増える傾向にある（**AOUエキスポのTVゲーム分野の出品内容は本号8めん以下に、その他の分野は次号に掲載**）。

さて開会式では入江昭造会長が、「業界の低迷に消費税率アップが追い打ちをかけるような状況だが、展示製品が営業努力の手助けになるよう期待している。一方でAOUとしても、オペレーターが抱えている諸問題について改善できるよう努めていく」と挨拶した。

来ひんとして警察庁生活環境課の松尾健弘課長補佐は、「ゲーム機設置営業は、若者から家族連れまで国民の各層に夢を与える娯楽産業として、社会的、文化的に大きな意義を有している。それだけに社会的責任もあり、適切な営業が確保されないと、賭博の蔓延や少年非行につながりかねない。ゲーム場はパチンコ営業と違い、遊戯そのものを楽しむ機械を設置しているという性格から、少年の立ち入りが認められていることにとくに留意してほしい。私どもは引き続きゲーム機設置営業の健全化に取り組んでいくので、理解と協力を求めたい」と語った。

JAMMAの中山隼雄会長は、「今の業界の厳しさは個々の業者で対処できるものと業界全体で対応すべきものと二種あることを認識しなければならない。とくに後者は、景品が規制の関係でこれ以上魅力あるものを作ることができなくなってきていること、当業界外の大手資本の参入により新ビジネスの利益が当業界に戻ってこなくなっていること、さらに消費税五％など多くの課題が次々と出てきた。これら業界で対応すべき問題については、まず自分たちがやるべきことをしっかりやった上で、行政当局に業界の現状についてお願いするのではなく理解を求め、指導を仰ぎながら解決への努力をしていくべきだと考える」と述べた。

テープカットは以上の三氏と真鍋勝紀ショー委員長、永井明実行委員長の五氏が行なった。

ＡＯＵエキスポ97開会式にて、右上はＡＯＵの入江昭造会長、左上はＪＡＭＭＡの中山隼雄会長、左は警察庁の松尾健弘課長補佐。下はテープカットのもよう

姫路セントラルパークに

独自開発の施設

ナムコが開設、委託運営に

㈱ナムコ（本社東京、中村雅哉社長）は二月二十五日、遊園地「姫路セントラルパーク」（姫路セントラルパーク㈱経営）のリニューアルに伴い、五つのアトラクションとゲーム場を開設、委託運営することになったことを明らかにした。三月二十日にオープンする。

これは同社が「ワンダーエッグ2」や「ナンジャタウン」で培った自社開発のアトラクションを他社遊園地へと進出する最初の一歩となる。ナムコでは第二開発部門にATM開発部を昨年九月新設しており、今回導入する五つのうち二つを新アトラクションとして開発した。

新開発のアトラクションは、シューティングの「キャッスル・ガーディアン」（三百八十平方㍍）、ホラー体験の「ショッキングホラーミュージアム」（三百平方㍍）でいずれも暗闇を歩いていくダークウォーク方式。

他に導入するのは、心理占いの「ミラーナの心理迷宮」（百平方㍍）、体験型占いの「占い魔女の館」（百平方㍍）、そして三六〇度マルチスクリーンの「ギャラクシアン3」（二百三十平方㍍）の三アトラクション。そしてゲーム場「サイバーステーション」（二ヵ所、計五百八十平方㍍、百四十台）。

ナムコでは十五億円を投資。年間売上高十億円を見込んでいる。

姫路セントラルパークに導入される「キャッスルガーディアン」(上)と「ショッキングホラーミュージアム」のイメージから

飯島商事が倒産

宇都宮のゲーム機リース業

民間の信用調査機関調べによると、㈲飯島商事（宇都宮市鶴田町、飯島仲社長）が第一勧銀（宇都宮）ほかで二回目の不渡りを出し、二月十二日に銀行取引停止となった。負債は約二億円。

八六年設立のゲーム機リース業者で、九六年三月期の売上高約二億三千六百万円。競合が厳しく売上げ減に加え、社長が病気入院して破綻した。

懇親パーティーにて（左から）辰巳電子工業の辰巳嘉宏社長、辰巳聡専務、英国デイスレジャー社のマセウ・デイス氏、ボブ・デイス社長

懇親パーティーにて（左から）ナムコの鈴木登部長、ユウビスの佐々木耕太郎所長、森本登専務、ＡＫプラニングの金子尚己社長、朝日エンジニアリングの藤原忠常務、ナムコの加々見章部長代理、エトナの中野哲雄社長

懇親パーティーにて（左から）サミー工業の里見治社長、セガ社の中山隼雄社長、カプコンの辻本憲三社長、エイコムの井上昭男社長

AOUエキスポに伴い
懇親会で表彰も
イベント優秀賞は5協会に

AOU（事務局東京、入江昭造会長）は、AOUエキスポ開催に伴い二月十九日夜、東京の赤坂プリンスホテルで恒例の懇親会を開き、併せて「平成八年度AOU年間優秀機械」と「ゲームの日」イベントの表彰を行なった。

この懇親会はこれまで同様、各出展社から一名を無料招待し、それ以外はパーティー券方式（一枚一万五千円）で開かれたもの。これに前回を少し下回る九百二十四人が参加した。

桐谷克己事務局長の司会で進められ、AOU事業委員会の真鍋勝紀委員長が、「今回のショーの展示内容を見て、AM業界の強いバイタリティーを感じた。その一つはTVゲームが脱皮し新時代のゲームを模索し始めたこと、二つ目はこれまで惰眠を貪ってきたメダルゲーム機が、エンターテイメント性を加え成長し始めたこと、三つ目はAM自販機（プリント機）が新市場を築きつつあることだ。私はAM産業はまだ伸び盛りの産業と考えており、風営法による規制、消費税の税率アップ、業界内の過当競合など課題は多いが、力を合わせ一つ一つ解決していけば将来は必ず開けてくるものと信じている」と語った。

出展社を代表してSNKの村瀬貞昭本部長が、「当社が今回百小間で出展したのは、新しい分野に挑戦していることを示すためで、ネオジオのほかシールプリント機、映像シミュレーター、ロボットバンドなど幅広い分野の製品を展示した」と述べた。

またJAPEAの山田三郎会長が、「当協会とAOUは同じ〝遊〟の世界で人々に安らぎを与える産業として、互いに協力し相乗効果を発揮しながら繁栄をめざしていきたい。その意味で当社(泉陽興業）もAOUエキスポに初出展し仲間入りをさせてもらった」と述べ、乾杯の音頭をとった。

この後表彰式が行なわれた。今回の優秀機はTVゲーム機五機種、プライズマシンとメダルゲーム機、シールプリント機が各一機種、乗物機二機種の計十機種で、各メーカーに入江会長から表彰状が手渡された。そのメーカーと機種名は次のとおり（表彰順）。

アトラス「プリント倶楽部」、カプコン「ストリートファイター・ゼロ2」、セガ社「バーチャファイター3」、バンプレスト「コンビニキャッチャーとりほうだい」、SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」、ナムコ「アルペンレーサー」、ビデオシステム「ファイナルロマンス2」、コナミ「GIクラシック」、ホープ「マジカルトレイン」、バンプレスト「ドラえもん大冒険」。

また「ゲームの日」イベントについては、優秀な企画で実施した会員協会を表彰したもの。表彰されたのは香川、東京、広島、静岡、茨城の五協会で、ゲームの日実行委員会の真鍋勝紀委員長から表彰状が手渡された。

中締めはAOUの永井明副会長が行なった。

AOUエキスポ97懇親会で、左上はSNKの村瀬貞昭本部長、右上はJAPEAの山田三郎会長、右は真鍋勝紀事業委員長。下はアトラス原野社長に入江会長が表彰状を渡しているところ

JOU、通常総会
優秀機9点表彰
空席の副理事長に兵井勝氏

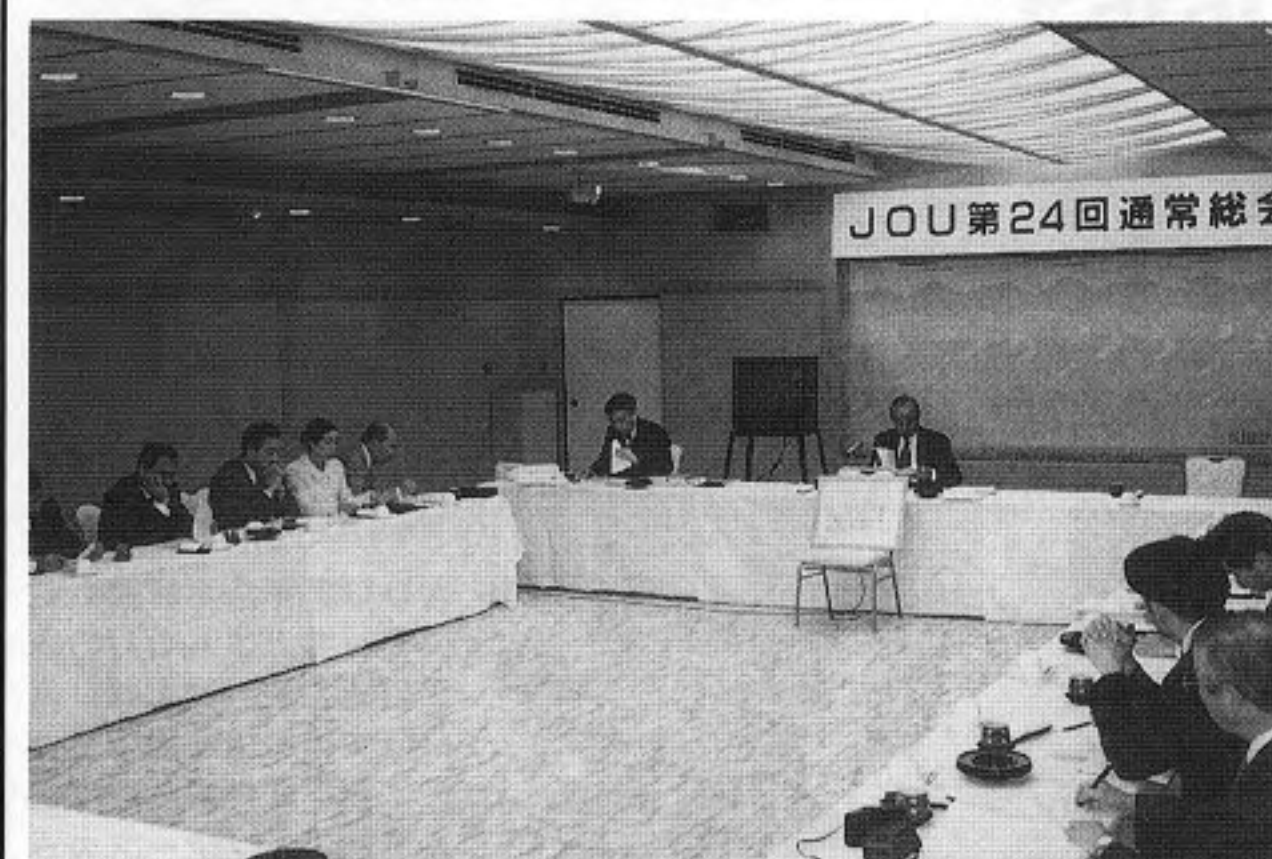
日本娯楽機械オペレーター協（JOU、松本昭夫理事長、組合員二十社）は二月十二日、熱海後楽園ホテルで、第二十四回通常総会を開くとともに恒例の「年間優秀機メーカー」表彰を行なった。

同総会には委任九社を含む十七社が出席。九六年度決算案、九七年度事業計画案と予算案をそれぞれ承認した。事業計画ではキャビネット、TVゲーム機基板など共同購入事業を拡げるほか、青少年指導員養成講座の共催を盛り込んだ。賦課金は組合員、賛助会員とも年間三万円だったが、一月以降は組合員四万円、賛助会員三万五千円に引き上げることになった。

任期満了に伴う役員改選では、全員の再任が承認された。空席になっていた副理事長には兵井勝氏（マタハリー常務）が選任された。なお定款の字句の修正について代表理事に一任することが了承された。

優秀機については組合員によるアンケート回答を基に、次のとおり選んだ。優秀機のうち「技術賞」、「敢闘賞」、「特別賞」は今回新しく設けたもので、松本理事長は「従来のゲーム機になかった方向性が見られるものだ」とし、今後継続するとしている。

最優秀機＝カプコン「ストリートファイター・ゼロ2」。優秀機＝SNK「ザ・キング・オブ・ファイターズ96」、セガ社「電脳戦機バーチャロン」、タイトー「レイストーム」、コナミ「ときめきメモリアル対戦ぱずるだま」、ライジング「バトルガレッガ」。技術賞＝ナムコ「プロップサイクル」、敢闘賞＝シグマ（TVスロット）「ロータス5ウエイプログレッシップ」、特別賞＝アトラス「プリント倶楽部」。

総会後これらのメーカーに対する表彰が行なわれ、メーカー側からもコメントが披露された。これはナムコの鈴木登部長が「プロップサイクル」は国内外三千台出荷したと語ったほか、AOUエキスポ出品予定機の説明となった。

JOU通常総会で。下は表彰する松本昭夫理事長(左)とカプコン吉田部長

硬貨作動式IN機
「インターくん」
VIC開発、ミスター通商から

㈱ミスター通商（本社東京、鈴木常央社長）はこのほど、ミディ型TVゲーム機タイプの硬貨作動式インターネット利用機「インターくん」を発売すると発表した。テーブルタイプもある。㈱ヴィック（VIC）が開発したもので、キャビネットはマリンゲーム製。

本体にはインターネット接続用のパソコンを内蔵。百三十三メガヘルツのCPU、三十二メガのRAM、一・二ギガのHD、三・三六キロbpsのモデムなどで構成されている。電源のほか接続用の電話回線が別途必要となる。定価九十九万五千円だが、三十台以上だと単価約六十五万円。

通常プロバイダーでは一回線を複数の会員が利用するが、「インターくん」では一台につき一回線で対応するのが特徴でつながりやすいとのこと。プロバイダー接続料は月三―五千円。保守サービス料が月五千円などとなっている。

利用客は百円で五分間（変更可能）インターネットを楽しめる。まずメインメニュー（八項目）の中から、マウス操作でひとつ選びネットサーフィンに出かけることになる。キーボードはないが必要に応じ文字盤を画面に出すことができる。

問い合わせ先☎03―5248―2191。

懇親パーティーにて（左から）AOUの桐谷克己事務局長、ホープの矢野徳蔵専務、カプコンの小野寺輝夫部長

懇親パーティーにて（左から）友栄の内田博社長、後楽園ロコモティヴの小関捷吾副社長、ミッドウエストの中西昭雄相談役、トーゴの山田數夫社長、大長商事の長友一郎取締役、セガ社の中山晴喜部長、グレイドの前田高志社長

懇親パーティーにて（左から）バンウェーブの小野孝夫社長、バンプレストの杉浦幸昌社長、吉田明常務、安田則雄専務

メインキャラに
神田うのを起用
タカラ「らくがきプリシール」

神田うののシール（サンプル）

「らくがきシール」と神田うの

㈱タカラ（本社東京、佐藤博久社長）は二月十四日、東京・紀尾井町のザ・フォーラムで業務用プリントシール機「らくがきプリシール」の発表会を開いた。㈱テクニカルデザインシステム（TDS、本社愛媛県西条市、渡部敏男社長）と共同開発、TDSが製造、㈱亜土電子が発売元となっているが、実務上はタカラが販売していく。

このためメインキャラクターに人気タレントの神田うのを起用し、発表会でも神田うのが商品説明することになった。「らくがきプリシール」のカーテンにも神田うのの写真を使用、また神田うのとのツーショット写真シールも作ることができるようにした。

「らくがきプリシール」の最大の特徴は、写真の映ったモニター上でタッチペンを使ってイラストやメッセージを書き込めるという点。これは太さが三タイプ、カラーは八色あり選べる。

またサイズがディスクトップパソコン並み（高さ六一㌢、幅五十八㌢、奥行き三十㌢）で、重さも二十五㌔となっておりカウンターや棚の上にも置くことができる（通常は専用台に載せる）。映像入出端子付き。フレームではタカラの人気キャラクター「リカちゃん」など多数用意している。専用台、カーテン別で価格八十万円。三月二十日出荷される。

静岡県協、臨時／通常総会
新会長に加茂氏
曽我氏は3人目常任理事に

静岡県アミューズメント協会（事務局静岡市、曽我栄蔵会長、会員三十七社）は一月二十四日、伊豆長岡温泉の「小松屋」で臨時総会を開き、役員改選により新会長に加茂善康氏（㈲東名遊園）を選任。引き続き平成九年度通常総会を開き、予決算案などを承認した。

同協会では従来、任期満了に伴う役員改選は十一月臨時総会で行ない、新役員は一月通常総会で正式に就任することになっているが、今回は諸般の事情で遅れたため、通常総会直前に実施。臨時総会には委任十二社を含む三十二社が出席。曽我会長挨拶の後、出席会員の投票による選挙で理事を選任し、新理事の互選で加茂副会長が新会長に就任した。会長のほか新役員態勢は次のとおり。

副会長＝星谷清重氏（㈲星谷アミューズメント）、中嶋卓夫氏（㈲ナカシマ）。常任理事＝曽我栄蔵氏（㈱サンセイブ・エンターテイメント）、吉川正明氏（㈱サンエイ）、杉山勉氏（㈱ライト）。

理事＝高橋創氏（三友総業㈱）、市川信司氏（㈱市川商事）、早見一義氏（㈱タイガー娯楽）、寺島一博氏（㈲寺島ハイム）、田中瑞穂氏（大観商事㈱）、長野一郎氏（長野興彦㈱）。

監事＝石田善久氏（㈱イシダ）、安本彰雄氏（㈱ママ・トップ）。

うち常任理事は会長経験者が務めるもので、今回曽我前会長が選任され一名増えた。なお事務局所在地などの変更はない。

通常総会も同数の会員が出席。平成八年度事業報告案、収支決算案、九年度事業計画案、予算案はいずれも原案どおり承認された。うち事業計画については、県警との共催による非行防止講演会の開催、社会福祉施設にAMコーナーを設けたイベントの開催、国内AM施設の視察、会員増強などを挙げている。

加茂新会長が就任の挨拶をし、新役員および各委員会担当理事の紹介があった。

この後引き続き一月例会が開かれ、各委員会の活動計画の発表、出席メーカーによる製品紹介などが行なわれた。

JAMMA特別委
類似品問題議論
なんらかの綱領作成を模索

JAMMAの類似製品問題特別委員会（福田哲夫委員長）の第一回会合が二月四日、第二回会合が同二十四日それぞれJAMMA会議室で開かれた。非公開だが議事録によると、TVゲーム機メーカー十社のメンバーで構成され、互選で委員長を選んだ。

第一回会合ではナムコの提案に基づき、ゲーム機などの創造性・新規性を保護するため、なんらかの〝行動綱領〟の制定が必要との結論になった。

第二回会合には、中村雅哉JAMMA名誉会長が出席した。同会合ではさらに議論を続け、法的保護でもなくまた法に逸脱する規制でもない、業界倫理とも言うべき綱領が必要との意見が出され、とりあえず「類似品」の具体例について意見交換した。

この会合は月二回のペースで開く予定。

東京ジョイポリス　入場者数100万人に

セガ社が東京・臨海副都心に九六年七月に開設したATP「東京ジョイポリス」の入場者数が、三月二日に百万人を突破した。また東京・新宿に九六年十月開設したATP「新宿ジョイポリス」では、二月十一日に五十万人を越えた。

まもなく「福岡ジョイポリス」（九六年四月開設）でも九十万人を突破する見込みだ。とセガ社では説明している。

論潮　ゲームの良さ

セガ社によると「メイキング倶楽部」シリーズということになるのだが、「プリント倶楽部」を始めとするAM自販機の人気でなんとか盛り上がりを見せているが、これまでオペレーション収入を支えてきた既存のカテゴリーに含まれる格闘ゲームやクレーンゲームなどの人気に陰りが見えてきた。これまでにない新タイプのゲームで人気を集めそうなのは、タイトー「電車でGO!」、ナムコ「アルマジロレーシング」、セガ社「トップスケーター」などいくつかあるが、シミュレーションのカテゴリーにとどまるので、市場を拡大するほどのインパクトがあるとは言えないと見られている。

もっとも市場を拡大させるほどインパクトの強いAMゲームは、そう容易に生まれるわけでもなく、またそう期待したからと言って出てくるわけでもないので、ないものねだりの願望という印象すら出てくる。しかし、期待もないのに突然市場に出てくるヒット作は、「テトリス」などこれまでにもいくつかあるので、そう悲観するものではないかも知れない。

メーカーはそれぞれ自由にアイデアを温め、これまでにない画期的な面白いゲームを開発しようと日夜努力しているはずである。このうち最も重要なのは、自由にアイデアをめぐらすというところで、今年度の売上げ目標はこうだからそれに見合った機械を製造すればよいというような計画経済的な考えとは、まったく趣きが異なる。ここに大きなギャップがある。

それにAMゲームに近いものがゲーム場以外にもかなり普及している現実もある。家庭用TVゲーム、キーホルダー型液晶ゲーム、そして「たまごっち」などである。業務用のゲーム機はこれらの周辺分野では経験できない面白さ、楽しさを提供するものでなければならず、また偶然の遊技（ギャンブル、ゲーミング）に走ってもいけない。これだけ条件はあるが、それでもまだ無限の可能性があるのがAMゲームの良さだと思う。

徳島県協、通常総会
研修会準備など
事業計画に過当競争防止も

徳島県アミューズメント施設営業者協会（事務局三好郡、多田義久会長、会員九社）は一月二十一日、徳島市内の「ラ・パルマ」で第十二回通常総会を開き、予決算案などを承認した。

同総会には八社が出席。平成八年度事業報告案、収支決算案、九年度事業活動計画案、予算案などを異議なく承認した。うち事業計画は、過当競争防止への取り組みなど前年度の内容を踏襲したものとなっている。

このほか四国地区協議会が三月に開催する店舗管理者研修会の準備作業などについての報告があった。

消費税率アップで
NSAが要望書
JAMMAに対し機械開発など

日本SC遊園協会（NSA、内田博会長）は、四月からの消費税の税率アップに伴い消費税をプレイヤーに転嫁できるシステム開発など、二月十四日でJAMMAに対して要望書を送った。要望書本文は次のようになっている。

消費税対策について

謹啓　ますますご盛栄のこととお喜び申し上げます。

さて四月の消費税改定を目前にして、アミューズメントマシンの対応は、ハードおよびソフトの両面において、いまだ有効な手段を持ち合わせておりません。このままでは二％アップ分は否応なしに再びオペレーターが負担することにならざるを得ず、しかも更なる上昇が予想されております。

危機的状況を控えたオペレーターとしては、メーカーサイドに対して消費税の完全なる利用者転嫁を可能とする料金受取システムの開発や収益度の高い機械の製作などが早急に行われますことを切望するものであります。貴協会の積極的な消費税対策を要望します。

敬具

コナミ製品専門販社
神奈川など4社
全国12社に向け着々と設立

コナミ製品を専門に扱う販売会社は、既報の東京コナミ、大阪コナミに続き次の神奈川、愛知、兵庫、中国の各コナミが設立された。いずれも四月一日から営業を開始する。

神奈川コナミ㈱＝横浜市西区みなとみらい二丁目二番一号、☎（045）224－3345。社長、早崎友啓氏▽取締役、梅原良介氏▽同、須貝泰輔氏▽監査役、増子繁氏。

愛知コナミ㈱＝名古屋市中村区名駅南一丁目二十四番三十号、☎（052）562－4567。社長、富田徳義氏▽取締役、藤原健一氏▽同、棟友庄司氏▽監査役、矢野一夫氏。

兵庫コナミ㈱＝神戸市中央区京町七十五番地二、☎（078）334－3456。社長、桑名勇氏▽取締役、内橋大蔵氏▽同、今城弘臣氏▽監査役、矢野一夫氏。

中国コナミ㈱＝広島市中央区大手町二丁目七番十号、☎（082）245－3456。社長、赤木誠司氏▽取締役、杉本孝人氏▽同、今城弘臣氏▽監査役、矢野一夫氏。

人事異動

ナムコ

（4月1日）アジア営業本部長、中国事業室長山内好隆氏▽営業一部長、石村浩二氏▽コーポレート・コミュニケーション室長、河井勉氏▽営業本部長付部長（営業一部長）高木信行氏。

AOU97アミューズメントエキスポ　出展内容

AOU97エキスポの展示内容を、分野別に新製品を中心に掲載しますが、紙面の都合により本号では①TVゲーム機のみに絞り、次号で②その他アーケード機（プライズ機、占い機など含む）、③メダルゲーム機、④遊園施設・乗物機、⑤AM自販機、⑥部品・景品・その他――を掲載します。以下分野別に出展社（社名略称）を五十音順とし、新作は太字で示しました。　（編集部）

AOU97アミューズメントエキスポの会場のようす

TVゲーム機

CG基板の開発に意欲　新ゲームコンセプトも

TVゲーム分野については、今回も多数の新作が披露された。

全体的に画像処理技術が一段と進み、とくにCGポリゴンゲームが充実しつつあることを示した。セガ社「モデル2」「モデル3」、ナムコ「システム12」「システムスーパー22」、タイトー「JCシステム」「FX―1」、またコナミのオリジナルCG基板による新作がそれぞれ発表された。さらに、まだ製品化されていないが開発中の新CG基板として、タイトー「タイトーウルフ」、コナミ「COBRA」、SNK「NEO・GEO64」、カネコのCGサブ基板がそれぞれデモ画面で紹介され、今後のCGゲーム開発への意欲を見せた。

またジャレコ、データイースト、テクモが「モデル2」基板を使ったCGゲームを出品しており、この分野の今後の充実が期待されている。

ゲーム内容ではやはり格闘ものの人気が高く、とくにカプコンとナムコの新格闘ゲームに関心が集まった。また今回はセガ社、アタリゲームズ社／SNK、コナミがガンゲーム機の新作を披露し、いずれも完成度の高さが評価された。

このほかタイトーの電車運転ゲーム、セガ社のスケボーゲーム、ナムコの動物レースゲーム、コナミのハングライダーゲームなどが新しいジャンルのものとして注目された。またシューティング、ドライブ、パズル、サッカー、バラエティーなど多彩な展示内容となった。

右の写真は米国アタリゲームズ社の小間で、武器格闘ゲーム「メイス」など展示のようす

上の写真はSNKの小間にて、新64ビット基板「NEO・GEO64」のデモ展示部分で同第一弾ソフトの格闘キャラの一部を紹介。右は同社が販売するアタリゲームズ社「サンフランシスコ・ラッシュ」などの展示のようす

アタリゲームズ社

剣を中心とした武器を使う対戦CGアクションゲームで、日本、中国、欧州、アフリカの中世を舞台に十人のプレイヤーキャラ（一人用は二人のボスと六人のキャラが相手）が戦う**「メイス」**を、SNK製キャビネットに組込んで披露した。

アトラス

縦スクロールシューティングゲーム**「怒首領蜂」**（本紙前号「話題のマシン」参照）を発表。

エイブル

〝孫悟空〟のキャラたちが、必殺技や武器などで敵を倒しながら進んでいくという台湾IGS社製アクションゲーム**「オリエンタルレジェンド」**を出品した。

SNK

業務用新CG基板**「NEO・GEO64」**（本号別記事参照）と、そのソフト**「サムライスピリッツ64」**（仮称）のCG使用キャラの一部をデモ画面で紹介。

同社が日本を含むアジア地区での独占的販売権を得た米国アタリゲームズ社の二機種を展示。一機種はCGレンダリングによる二人用ガンゲーム機**「マキシマムフォース」**で、これはテロリストを次々と狙撃し、また特定の標的を壊すと隠し部屋に入るなどのフィーチャ

上の写真は二日目の一般入場日では身動きがとれないほど混雑したカプコンの格闘ゲーム展示部分のようす。左は同社が参考出品したミッドウェー社「クルージンワールド」

ーも加味したもの。もう一機種は二人用コックピット型CGドライブゲーム機**「サンフランシスコ・ラッシュ」**で、長距離ジャンプで建物などを飛び越えたりしながら走行するもの。八台まで接続できる通信機能も搭載。以上二機種は三月下旬発売予定。

また「ネオジオ」の新作は、データイースト**「マジカルドロップIII」**（本紙第536号「話題のマシン」参照）を出品した。

カネコ

「スーパーカネコ・ノバシステム」第四弾となるパズルゲーム**「ユキブタマン―P」**（本紙第534号「話題のマシン」参照）などを出品。

また同システムでCGソフトを供給するための**「3Dサブボード」**を紹介。これは同システム基板に接続するもので、マザー基板とともに無償貸与となる。五月に毎秒二十八万ポリゴン処理によるCGドライブゲームソフトを発売する予定。

コナミの新CG基板「COBRA」によるイメージ映像で、上は格闘ゲーム、下はドライブゲームの一部

写真はいずれもコナミの小間にて、上は新コンセプトの「ハングパイロット」、下は2Pガン「オペレーション・サンダーハリケーン」の展示

カプコン

「CPシステムIII」第二弾**「ストリートファイターIII」**（本紙前号「話題のマシン」参照）を中心に、「CPシステムII」として、コミカルなキャラが独特の武器で敵を倒し、賞金を稼ぎながらパワーアップしていくアクションゲームで、四人同時プレイも可能な**「バトルサーキット」**と、〝ヴァンパイア〟シリーズ新作で四人の新キャラを加え、闇の住人たちとの戦いを展開する**「ヴァンパイアセイヴァー」**（完成度五六％）を出品。

またCG格闘ゲームのバージョンアップ版で、隠しキャラを最初から使えるようになったアリカ／カプコン**「ストリートファイターEX・プラス」**、十二ヵ国の都市を走り抜けていくCGレンダリングによるドライブゲーム機で、建物をすり抜けたり障害物や他車にぶつかりながらでも走行していくという米国ミッドウェー社製**「クルージンワールド」**（参考出品）を展示した。

写真はカネコの小間にて、「スーパーカネコ・ノヴァシステム」用CGサブ基板（右）と同基板によるCGドライブゲームの一部デモ画面などを紹介しているようす

コナミ

CGハングライダーゲーム機で、前方と下方を映し出す二画面のTVモニターを見ながら、吊り下がったハンドルバーの前後でスピードを調節し、足を乗せたステップ台の左右へのスライドで旋回して飛行する**「ハングパイロット」**（三月下旬発売予定）、二人用CGガンゲーム機**「オペレーション・サンダーハリケーン」**（前号「話題のマシン」参照）、CGシューティングゲーム**「とべ！ポリスターズ」**（本号同欄参照）、〝ときメモ〟キャラを使い、テストで恋愛を進めていくゲームで、指を乗せた発汗センサーでライフを増減させ、終了時にメッセージカードを払い出す**「ときめきメモリアル・おしえてユア・ハート」**を出品。

またコナミ・オブ・アメリカ社製のTVスポーツゲーム機**「ビート・ザ・チャンプ」**、TVガンゲーム機**「デッド・アイ」**も紹介した。

なお同社新CG基板**「COBRA」**はさらに開発が進められ、毎秒二百万ポリゴンの処理能力を持

いずれもセガ社の小間にて、上は新ジャンルのCGスケボーゲーム機「トップスケーター」、右はCGガン「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」（以上は「モデル2」使用）、下は「モデル3」使用「バーチャストライカー2」など

TVゲーム画面

本紙「話題のマシン」に掲載したものは、ここでは省略しました。

オーバーレブ（ジャレコ）

ハングパイロット（コナミ）

ヴァンパイアセイヴァー（カプコン）

メイス（アタリゲームズ社）

ときめきメモリアル　おしえてユア・ハート（コナミ）

ストリートファイターEXプラス（アリカ／カプコン）

バトルサーキット（カプコン）

マキシマムフォース（アタリゲームズ社／SNK）

麻雀ハイパーリアクション２（サミー工業）

クルージンワールド（ミッドウェー社）

オリエンタルレジェンド（IGS／アルタ）

サンフランシスコラッシュ（アタリゲームズ社／SNK）

つ基板として、同基板による格闘もの「PF573」とドライブもの「レーシングJAM」（いずれも仮称）のイメージ映像を紹介した。

サミー工業

バージョンアップ版の麻雀ゲームで、あがった点数に応じてギャルの脱ぎ方が異なる〝マルチ脱衣システム〟を採用し、そのカメラアングルも変化するほか、ギャラリーが演出に絡んで面白さを盛り上げる**「麻雀ハイパーリアクション2」**を出品した。

ジャレコ

「モデル2」によるCGドライブゲーム機で、渋谷、東京ベイエリア、箱根の公道コースをクリアし筑波サーキットでのレースに挑戦する**「オーバーレブ」**（仮称）を開発度四〇%で参考出品。同機は2P「ツイン」タイプと、左右へ揺れ動く体感式の一人用新キャビネット「DX」タイプの二種類で紹介した。

また「メガシステム32」第十弾となる麻雀ゲームとして、十四人のギャル雀士が対局の結果により格闘や脱衣シーンを見せるもので、一つの基板でキャビネット二台による対戦も可能な**「VS雀士ブランニュースターズ」**（三月下旬発売予定）、落ち物パズルゲームで、二色以上のブロックを同時に消すこともできる新システムを採用した**「カショキング」**（参考出品）を紹介した。

セガ社

「モデル3」使用のものとして、チームが攻撃的か守備的かなど戦術切り替えシステムやナイター試合も楽しめるなどグレードアップしたCGサッカーゲーム**「バーチャストライカー2」**（参考出品）、2Pキャビネットで通信仕様にした**「スカッドレース・ツイン」**（本号「話題のマシン」参照）を展示。

「モデル2」として、新ジャンルのCGスケートボードゲームで、ボードに両足を乗せて街の通りや独特のコースを疾走していく**「トップスケーター」**（参考出品）、ゾンビやモンスターに捕らわれた人々を救出していく二人用CGガンゲーム機で、進行ストーリーが一つではなく途中で次々と分岐していくという構成になっており、プレイするたびに異なる展開となるのが特徴の**「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」**（参考出品）を紹介。

「ST-V」ソフトはCGパズルゲーム「コラムス97」と、童が開発した縦スクロールシューティングゲーム「紫炎龍」（いずれも本紙前号「話題のマシン」参照）。

また二人対戦式TVサッカーゲーム機で、五本のレバーを前後にスライドさせ回しながら、各レバーに対応した画面上の選手を操作するというヤキトリ式をTVゲーム機化したようなカクテル型キャビネットの**「リニアストライカー」**を参考出品した。

ジャレコの小間にて、上は「オーバーレブ」の体感キャビネット「DX」タイプ、右は同機「ツイン」などの展示のようす

タイトー

米国3Dfx社との提携により開発した毎秒百万ポリゴンの処理能力がある汎用型新CGボード**「タイトーウルフ」**（本紙前号記事参照）をアピールし、そのソフトとして格闘ゲーム「サイキックフォース2」とドライブゲーム（名称未定）の一部をデモ画面で紹介した。

「JCシステム」使用のCG電車運転シミュレーションゲーム機**「電車でGO!」**（本紙前号「話題のマシン」参照）を、同機の開発者が自ら運転手のコスチューム姿で紹介した。

写真はいずれもテクモの小間にて、左は開発中のCGゲーム紹介部分、下は「デッド・オア・アライブ」のキャラ3人のコスプレ

上の写真は「タイトーウルフ」によるデモ画面で格闘とドライブゲームの一部、下はタイトー「電車でGO!」を同機開発者（右側の男性）自ら紹介

AOUエキスポで話題の

3オン3ダンクマッドネス（ビデオシステム）

アルマジロレーシング（ナムコ）

エア・ウォーカーズ（データイースト）

Gダライアス（タイトー）

トップスケーター（セガ社）

ヘヴンズゲート（アトラス）

子育てクイズ・マイエンジェル２（ナムコ）

ゴーストロップ（データイースト）

バーチャストライカー２（セガ社）

ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド（セガ社）

パズルッコクラブ（ビスコ）

羅媚斗（アイオーン）

クイズおまえにPiponチョ!（データイースト）

アルカノイド・リターンズ（タイトー）

VS雀士ブランニュースターズ（ジャレコ）

また基板タイプでは、ブロック崩し「アルカノイド」を「F3パッケージシステム」でグレードアップさせ、ボールの速度を落とすなどアイテムを十種類に増やし、二人同時協力プレイも可能になった**「アルカノイド・リターンズ」**（三月下旬発売）、「FX-1」使用CGゲームとして、女性キャラをデートに誘いいろいろなミニゲームやクイズをクリアしていく**「まじかるで〜と・卒業告白大作戦」**（本号「話題のマシン」参照）と、〝ダライアス〟シリーズ四作目となる横スクロールCGシューティングゲームで、途中のゾーン分岐で進行ゾーンが選択でき、また敵キャラのほとんどを味方にできるなど新システムを追加しバージョンアップした**「Gダライアス」**（参考出品）を披露した。

テクモ

「モデル2」を使ったCGゲームの次期作品として、開発中の二機種をデモ画面で一部紹介した。

うち一機種は、新しい技やキャラを加えバージョンアップした**「デッド・オア・アライブ2」**。もう一機種は、左右二分割画面での二人同時プレイもできるようになる**「ギャロップレーサー2」**で、いずれも今秋の完成をめざしている。

両機種とも前作を出品したほか、「デッド・オア・アライブ」に登場するキャラのコスプレも紹介し盛り上げた。

データイースト

「ネオジオ」ソフトの新作として、シリーズ第三弾のパズルゲームで新モードなどを追加しバージョンアップした**「マジカルドロップⅢ」**（本紙第536号「話題のマシン」参照）、ゴーストハンターによるお化け退治をテーマに、キャラが赤または青色のボールを投げ上げ、落下してくるユーモラスな同色のお化けブロック（CGレンダリング）に当てて破壊していくという二分割画面の対戦型ブロック崩しゲーム**「ゴーストロップ」**（参考出品）を展示。

また「モデル2」使用による五対五のCGバスケットボールゲームで、各選手に設定された特殊技、画面視点切り替え、2Pでのトーナメントと4Pでのエキジビジョンマッチなどができる**「エア・ウォーカーズ」**（参考出品）、「ST-V」ソフトとして、三タイプの出題形式によるクイズ（二十七ジャンル、一万問以上内蔵）や四種類のサブゲームなどをクリアしながら、キャラがテーマパークのマップを進むもので、二人同時協力プレイも可能な**「クイズおまえにPiponチョ!」**（参考出品）などを紹介した。

トーワジャパン

セガ社、データイースト、カネコなどのTVゲーム新作を展示した。

ナムコ

完成品タイプのTVゲーム機として、「システム・スーパー22」使用による**「アルマジロレーシング」**をアピール。これはトラックボールのみをひたすら前へ回しながら画面上のアルマジロを走らせていくもので、ジャンプしたり壁をよじ登ったり、吊り橋やバンクコースなどを通り抜けていくが、コースを横切ってくるブタを避けたり、橋から落ちると水上を泳いだりとコミカルな展開もある。二人用キャビネットで、通信機能により最大四人まで同時競走プレイが可能。四月発売予定。

また通信機能搭載のミニアップライト型で、「システム11」によるCGドライブゲーム機**「ポケットレーサー」**（本紙前号「話題のマシン」参照）のほか、「アルペンレーサー2・コンパクト」などを出品した。

基板タイプでは、新CG基板「システム12」によりグレードアップした格闘ゲーム**「鉄拳3」**（本紙第536号「話題のマシン」参照、新キャビネット**「サイバーリード」**と基板で発売）と、クイズに答えて子どもを育てるゲーム

左の写真はパズルゲーム「マジカルドロップⅢ」をメインに出品したデータイーストの小間にて

写真はいずれもナムコの小間にて、右側上は「アルマジロレーシング」展示部分と同機のトラックボール操作のようすでスポーツ感覚もある（上）。右側下は「鉄拳3」の展示

のパート2で、今度は男女の双子が登場し記憶力を試す絵クイズなど新しい形式を加味したクイズが出され、多彩なイベントなどを経て二人を違う性格に育て異なる職業に就かせたりするという**「子育てクイズ・マイエンジェル2」**（四月発売予定）の二機種を紹介した。

日本システム

キャラが空中を飛び回り剣や魔法を駆使しながら魔物などの敵を倒していくという横スクロールアクションゲームの彩京製**「ソルディバイド」**（本号「話題のマシン」参照）を、デモ画面で紹介。また同「ストライカーズ1945」、セイブ開発「ライデンファイターズ」も出品した。

このほか「PS」基板を使ったCG格闘ゲームで、天井のあるステージでは相手を天井に叩きつけたり、ゲージをためて大きなダメージを与える攻撃などを特徴とするアトラス製**「ヘブンズゲート」**を、海外向けとして紹介した。

バンプレスト

〝セーラームーン〟のキャラを使ったTVクイズゲームで、サイコロにより止まったマップ上でクイズに答え、その結果に応じて敵キャラと戦いながら進んでいくもので、多彩な演出とアクションシーンなどが盛り込まれた**「クイズ！美少女戦士セーラームーン」**（本号「話題のマシン」参照）を発表した。

ビスコ

「SSV」対応の将棋ゲームで、女流棋士の清水市代監修による本将棋と詰将棋の二つのモードを搭載し、将棋に関するクイズなどもボーナスステージに採用した**「女流将棋教室」**（本号「話題のマシン」参照）を発表した。

またシンプルな操作のTVパズルゲームとして、中央にあるフィールドの周囲でキャラを移動させ、トランプの絵柄のブロックをフィールド内に投げつけ、同じ絵柄のブロックに当てて消していくというもので、妨害する敵ブロックや有利に展開できるアイテムブロックなども出現する**「パズルッコクラブ」**を参考出品した。

ビデオシステム

TVバスケットボールゲームで、実在のプロバスケット選手の動作をもとにアニメ化したリアルな動きを特徴とする**「3オン3ダンクマッドネス」**（三月下旬発売予定）を出品。これは三人で一チームを構成し、三対三で試合を進めるもので、ゴールシーンなど決定的瞬間をズームアップで映し出すなど実況中継の雰囲気で展開していく。一つの基板で2Pキャビネット二台を接続し、最大四人まで同時プレイもできる。

また縦画面スクロールのシューティングゲームで、プレイヤーのスコアにより途中でコースが分岐していくという新しいシステムを採用した「ソニックウィングス・リミテッド」（本紙第536号「話題のマシン」参照）も展示した。

なお同ショーには出品されなかったが、同社TV麻雀シリーズ四作目となる「ファイナルロマンス4」（仮称）も開発中で近く発売となる予定。

ママ・トップ

ナムコ製の新製品のみを紹介した。

ユウビス

セガ社、タイトー、ナムコ、データイーストなど各メーカー製品を幅広く出品した。

リバーサービス

TV対戦格闘ゲームのアイオーン製**「羅媚斗」**（ラビット）を参考出品した。これは基本的に一対一で戦うものだが、一定条件でパートナーとなって一緒に戦う〝獣神〟キャラを呼び出すことができ、画面内で最大四キャラが格闘を展開するというのが大きな特徴となっているほか、カラフルな色彩のキャラと背景画像、接近戦などがゲームの雰囲気を盛り上げる。

（TVゲーム以外の分野の展示内容については次号に掲載）

右の写真は「女流将棋教室」を中心にパズルゲームなども出品したビスコの小間にて

右は「3オン3ダンクマッドネス」などを展示したビデオシステムの小間のようす

左の写真は日本システムの小間にて、彩京「ソルディバイド」を大きくアピールした展示部分

左はバンプレストの小間にて、「クイズ！美少女戦士セーラームーン」の展示部分のようす

左はママ・トップの小間のようす。同社はナムコ製品販売店としてナムコの新作のみを紹介した

NEW GAME

最新のCG技術が最高の爽快感を生む!!

NEW GAME

NEO プリント Multi

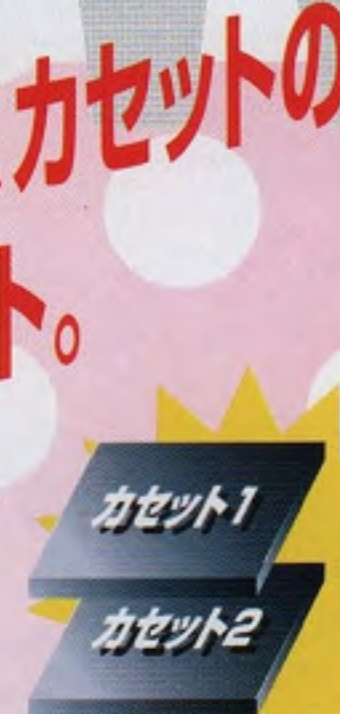
ネオプリントマルチ

★ネオプリシリーズ第二弾★

ネオプリントマルチ新登場!

ローコスト&ローメンテナンス、そして高収益。
大好評をいただいている《ネオプリシリーズ》に、大物ルーキーの登場です!

ネオプリントマルチは、カセットの差し込み口が2スロット。

カセットが2本使えるから、よりタイムリーに、ロケーションに合わせたネオプリカセットが使えます。

貴店のネオプリントを、ネオプリントマルチに変身させる改造キット(仮称)も登場予定!

《ネオプリシリーズ》のいいとこ、そのまま。
◆フレーム交換は簡単なROMカセット方式
◆人気のマルチフレーム&カラーセレクト機能
◆信頼性の高いロール式プリンターを採用

カスタム・フレーム(受注生産フレーム)

ロケーションの特色をきわだたせる、オリジナルフレームの作製も承ります。

●使用電源:AC100V±10 (50/60Hz) ●消費電力:260W ●本体重量:134kg
●本体外形寸法(mm):幅680×奥行1227×全高1925

ネオプリカセット新作フレーム情報

好評発売中

スプリングバージョン

ネオプリ・ネオプリマルチ対応カセット

注目度バツグン!インカムUPに最適のカーテン付き!!

卒業、入学、ホワイト・デーにお花見と、春は出会いと別れのドラマチックシーズン。そんな季節にぴったりのフレームが満載!あなたのロケーションに春を運ぶカセットです。

★★ 魅力たっぷりのフレームが満載のネオプリカセットが、続々と登場します。ご期待ください! ★★

スーパーネオ29-CP (POPカードタイプ)　スーパーネオ29-CS (スタンダードタイプ)

スーパーネオ29キャンディ

●29インチCRTカラーモニター搭載●使用電源:AC100V±10V(50/60 Hz) ●消費電力:120W ●重量:94kg ●外形寸法(mm):幅710×奥行890× 全高1,717

カラーは6種類

ネ オ ミ ニ

●使用電源:AC100V(50/60Hz)
●消費電力:45W ●本体重量:31kg
●本体外形寸法(mm):幅488×奥行518×全高784

オシャレでカワイイ景品たちが続々登場!!

近日発売予定 NEOMINI専用

ネオジオウォッチセレクション SNKオリジナル

60個入り 5種類 OP価格27,000円
パッケージサイズ:約6.5×4×3cm ©SNK 1997

好評発売中 NEOMINI専用

エステシルバーリング(POP付き)

60個入り 2種類 OP価格29,400円
パッケージサイズ:約7×5×2.5cm

※仕様は予告なく変更することがあります。あらかじめご了承ください。

株式会社 エス・エヌ・ケイ
本社 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)3311(大代表)
大阪販売 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)5588 FAX.06(338)9506
大阪特機事業部 〒564 大阪府吹田市豊津町18-12 TEL.06(339)6150 FAX.06(338)9506
東京支店販売 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2737 FAX.03(3222)7422
東京特機事業部 〒102 東京都千代田区紀尾井町3-8(第2紀尾井町ビル) TEL.03(5275)2733 FAX.03(3222)7422
札幌支店 〒065 北海道札幌市東区北48条東15-2-36 TEL.011(752)6364 FAX.011(731)6446
仙台支店 〒983 宮城県仙台市宮城野区萩野町4-2-25 TEL.022(284)0191 FAX.022(284)0193
名古屋支店 〒465 愛知県名古屋市名東区陸前町3001 TEL.052(702)8522 FAX.052(702)8545
大阪販売広島駐在 〒731-01 広島県広島市安佐南区祇園町3-32-1 TEL.082(871)8317 FAX.082(871)5303
大阪販売高松駐在 〒760 香川県高松市福岡町2-13-17 TEL.0878(23)3371 FAX.0878(23)0920
福岡支店 〒812 福岡県福岡市博多区豊2-4-19 TEL.092(413)6156 FAX.092(413)8740
SNK CORPORATION 18-12 TOYOTSU-CHO,SUITA-SHI,OSAKA,564,JAPAN. PHONE. 06(339)5577 FAX.06(338)7175

海外ニュース

INTERNATIONAL AMUSEMENT NEWS

ゲーミング機からAM機まで

発展続ける英国ATE

3日間業者だけで約18000人が登録入場

英国ATEI（アミューズメント・トレード・エキジビション・インターナショナル）97が一月二十一－二十三日、ロンドン市内のアールズコート1で開かれ、FEC関係の「パークス・ライズ&FEC」、カジノ関係の「ICE」を含め三百五十社が出展。欧州最大のAM／ギャンブル機展となった。

ATEIは他の欧米の展示会と同様、業者しか入場できない「トレードオンリー」制を守っており、今回は三日間で前年比一八％増の一万七千九百五十二人が登録入場した。うち英国以外からは九・八％増の六千二百八十六人。主催者（BACTAの子会社、ATE社）の努力が実り、ここ数年めざましい実績を挙げているが、反面「人が多すぎる」という苦情まで出てきている**（下の表参照）**。

ATEIではカジノ機器専門の「ICE」とフロアを別にしているものの、ATEI自体が射幸遊技機（AWP機など）関係で埋められており、ギャンブル機でないTVゲーム機、アーケードゲーム機の出品は全体の一部分を占めるにすぎない。一九三六年から始まった長い歴史（うち四〇－四五年は第二次世界大戦で中断）を持つATEは、「アミューズメント」を頭文字にするギャンブル機展の伝統を守ってきた。

AWP（アミューズメント・ウィズ・プライズ）機は本質的にはゲーミング機であり、キャッシュ（現金）をペイアウトするスロットマシン（ただし賭け金と最高賞金は制限されている）となっている。主な出展社であるエースコイン社、JPM社、ベルフルーツ（BFM）社、バークレスト社、メイゲイ社などはこうしたゲーミング機の新作を発表した。

AMゲーム機関係での主な出展社は、セガ社系のディスレジャー社／セガAMヨーロッパ社、ナムコ系のブレントレジャー社／ナムコ・ヨーロッパ社、独立系のエレクトロコイン社など大手ディストリビューターと、メーカーの米国アタリゲームズ社、コナミUK社、ジャレコヨーロッパ社、SNKヨーロッパ社など。「ネオジオ」を扱うイタリアのゲビン社もある。日系ではアサヒセイコー・ヨーロッパ社、K&Uも出展。「ICE」にはシグマが出展した。

AMゲーム機の新作はアタリゲームズ社のTVガンゲーム機「マキシマムフォース」がこの展示会で初めて披露されたほか、VWE社の対戦シミュレーター「テスラシステム」（別記事参照）もブレントレジャー社の小間で紹介された。セガ社「スカッドレース」、ナムコ「アルペンレーサー2」、カプコン「ストリートファイターEX」、SNK「ネオプリント」などが注目された。このほか硬貨作動式のインターネット利用機がいくつか出品された。

写真上はセガAMヨーロッパ社、下はナムコ・ヨーロッパの小間

ATEIの登録入場者数

	合計	うち海外
91	4,092	1,124
92	7,834	1,450
93	10,672	2,497
94	12,778	3,544
95	13,778	4,230
96	15,222	5,727
97	17,952	6,286

ATEI'97の会場中央部を上から見たようす。AWP機の出品が多い

VWEグループ社

CGソフト導入

昨年中に再編、製品も新しく

対戦シミュレーター「バトルテック」の開発で知られる、米国バーチャル・ワールド・エンタテイメント社（VWE、本社シカゴ、デニス・ソーレイ社長兼CEO）は昨年中に再編を完了。シミュレーターもソフトをCG化した「テスラシステム」にアップグレードして発売することになった。

VWE社の創設者、ジョーダン・ワイスマン氏は八五年までにFASA社というゲームソフト会社を設立した上で、八七年にVWE社（旧社名はEPS社）を設立し、VWセンターの開設を進めてきた。九二年には故ウォルト・ディズニー氏のおいの息子、ティム・ディズニー氏がVWEを買収、九三年までは日本にも進出するなど活発だった。

昨年、困難を克服するためFASA社と合併、VWEグループ社として再編し、外部からの資本導入を進めた。

「テスラシステム」では斬新なキャビネット、CG化された「バトルテック」、「レッドプラネット」などのゲームソフト、八十以上のスイッチ類からなる操作盤で注目されるが、これらは米国のロケーションにまず導入される。

VWE社によると設置ロケは日本が最も多く七ヵ所、次が米国で三ヵ所、カナダ一ヵ所の計十一ヵ所とかなり減少した。

VWEG's "Tesla System"

International Trade Show

Tokyo Game Show (Tokyo, Japan)	Apr. 4-6
Theme Parks & Fun Centers (Dubai, U.A.E.)	Apr. 8-10
World of Entertainment (Prague, Czech)	May.1-3
Welcome'97 (Istanbul, Turkey)	May.9-10
Victorian Amusement Machine Expo (Melbourne, Australia)	May.15-16
World of Entertainment'97 (Prague, Chech)	Jun. 12-14
Electronic Entertainment Expo [E3] (Atlanta, U.S.A.)	Jun. 19-21
Expo Diversiones'97 (Guadalajara, Mexico)	Jun. 19-21
TiLE'97 (Strasbourg, France)	Jun. 24-26
Salex'97 (Sao Paulo, Brazil)	Jul. 25-27
Leisure & Amusement'97 (Jakarta, Indonesia)	Aug.1-3
Asia Amusement & ITPE (Singapore)	Aug.27-28
JAMMA Show (Tokyo, Japan)	Sep.18-21
Fun Expo'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Sep.23-26
China Amusement Expo (Beijing, China)	Sep.25-29
LIW'97 (Birmingham, UK)	Sep.30-Oct.1
FER-Interazar'97 (Madrid, Spain)	Oct. 1-3
World Gaming'97 (Las Vegas, U.S.A.)	Oct. 14-16
AMOA'97 (Atlanta, U.S.A.)	Oct. 23-25
Asia Amusement Machine Show (Singapore)	Nov.14-16

パラグアイの偽造工場

視察し再び封鎖

裁判所命令無断する工場側

南米パラグアイでセガ社家庭用16ビット機「メガドライブ」の無断コピー品を量産してきた、台湾人のシー・トン・ポーの工場に対し、二月十八日に裁判官らが再視察したところ、同工場は裁判所による封鎖を破りTVゲーム機の生産を続けていることが判明した。日米のコピー対策機関、AAG（アンチ・カウンターフェイティング・アドバイザリー・グループ）が二月二十八日に明らかにした。

問題の工場はパラグアイのシウダット・デル・イステという町にあり、シー・トン・ポーが所有するT&T社のもの。九六年六月から七月にかけて波状的に現地調査が行なわれ、無断コピー品とその部品などが多数押収されたほか、同工場は九月二十日に裁判所命令で封鎖された（本紙第527号、第530号参照）。

今回の再視察は裁判官、パラグアイ商工省職員、AAG調査員らによって行なわれた。その結果九月二十日の封鎖シールはすべて破られており、中で十四人の従業員がTVゲーム機の組み立てを続けているのが発見された。工場ではTVゲーム機が数百台見付かったほか、約五万個のプラスチックケース、CD用の黒いディスクホルダーなども確認された。

裁判官らは再び、製造機械などを封鎖するとともに、「裁判所命令違反と法廷侮辱によりシー・トン・ポーに対する刑事責任の追及がある」とポーの弁護士に伝えており、別の刑事事件に発展する可能性も出てきた。

米国「リプレイ」誌 プレイヤーズ・チョイス

2月号から

アップライト・ビデオ

	機種名（メーカー名）	評価
1	トーナメント・ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	9.00
2	エリア51（アタリゲームズ）	8.65
3	バーチャファイター 3（セガ社）	8.20
3	ポイントブランク〔ガンバレット〕（ナムコ）	8.20
5	ソリテヤーチャレンジ（ダイナモ）	8.15
6	ダイハード・アーケード〔ダイナマイト刑事〕（セガ社）	7.93
7	ロック&ローデッド〔ガンハード〕（データイースト）	7.83
8	クリプトキラー〔ヘンリーエクスプローラーズ〕（コナミ）	7.70
9	バーチャコップ 2（セガ社）	7.67
10	バーチャコップ（セガ社）	7.57
11	トーナメント・ソリテヤー（ダイナモ）	7.45
12	NBAハングタイム（ミッドウェー）	7.43
13	テッケン（ナムコ）	7.00
14	リーサルエンフォーサーズ（コナミ）	6.72
15	リーサルエンフォーサーズ 2（コナミ）	6.72

デラックス型・ビデオ（シットダウン、コックピット、アーケードアトラクション）

	機種名（メーカー名）	評価
1	クルージン・ワールド（ミッドウェー）	9.81
2	デイトナUSA（セガ社）	8.88
3	クルージンUSA（ミッドウェー）	8.79
4	ガンブレード・ニューヨーク（セガ社）	8.72
5	ワインデイングヒート（コナミ）	8.67
6	デイトナUSA・スペシャルエディション（セガ社）	8.63
7	コップス（アタリゲームズ）	8.50
8	タイムクライシス（ナムコ）	8.41
9	インディ500（セガ社）	7.86
10	ホームランダービー（ICE）	7.83
11	アルペンレーサー（ナムコ）	7.80
12	ウェーブシャーク（コナミ）	7.80
13	スズカエイトアワーズ（ナムコ）	7.75
14	スズカエイトアワーズ 2（ナムコ）	7.71
15	バーチャロン（セガ社）	7.70

ビデオ・ソフトウェア

	機種名（メーカー名）	評価
1	Xメンvsストリートファイター（カプコン）	8.27
2	ゴールデンティー3Dゴルフ（ITC）	8.19
3	NBAマキシマム・ハングタイム（ミッドウェー）	7.91
4	テッケン 2〔鉄拳2〕（ナムコ）	7.69
5	メタルスラッグ（SNKネオジオ）	7.65
6	ストライカーズ1945（彩京／ワールドワイドビデオ）	7.36
7	ワールドクラス・ボウリング（ITC）	7.25
8	ナムココレクションズvol.2（ナムコ）	7.22
9	パン 3（ミッチェル／ワールドワイドビデオ）	7.20
10	スーパーパズルファイター 2（カプコン）	7.17
11	ライデン〔雷電〕DX（セイブ／ファブテック）	7.13
12	バイパー・フェイズワン（セイブ／ファブテック）	7.11
13	バスタ・ムーブ・アゲン〔パズルボブル2〕（タイトー）	7.00
14	ソウルエッジ 2+（ナムコ）	6.81
15	ナムココレクションズvol.1（ナムコ）	6.80
16	19XX（カプコン）	6.75
17	ツインイーグル 2（セタ）	6.70
18	サムライショーダウン 4〔サムライスピリッツ—天草降臨〕（SNKネオジオ）	6.66
19	バスタムーブ〔パズルボブル〕（タイトー／SNKネオジオ）	6.65
20	D&D〔シャドーオーバーミスタラ〕（カプコン）	6.55

フリッパー

	機種名（メーカー名）	評価
1	スケアドスティフ（ミッドウェー）	8.69
2	アタック・フロム・マーズ（ミッドウェー）	8.37
3	スペースジャム（セガ社）	8.00
4	アラビアンナイト（ウィリアムズ）	7.75
5	アダムスファミリー（ミッドウェー）	7.73
6	エアボーン（カプコン）	7.33
7	ワールドカップサッカー（ミッドウェー）	7.30

©1997 Replay Magazine《本紙特約》調査方法は本紙「ベストヒットゲームズ25」と同様だが、アップライト中心の米国市場なので分類など異なる点がある。日本語版にするに当たり機種名、開発メーカー名などの註を加えた。

謹告

平素、弊社商品に対して、格別のご配慮を賜り、厚く御礼申し上げます。

さて、弊社は、昨年十一月よりハイパーインタラクティブデジタルペット「たまごっち」を発売致しましたところ、爆発的な人気を博し、テレビ、新聞、雑誌でも大きく報道されております。

ところで、最近この「たまごっち」の人気を利用して、右商品のキャラクター等を模倣した模造・類似商品が販売されているとのことであります。又、海外から模造、類似商品を輸入する動きもあるとのことで、誠に遺憾に堪えません。

申し上げるまでもなくそのような行為は不正競争防止法に違反し、弊社の所有する著作権を侵害するものであります。

よって、弊社は、右のような不正な行為につきましては、断固たる告訴等の法的処置をとる所存であり、既に特定できた当事者に対しては、順次しかるべき手続きをとっております。

つきましては、右模造、類似商品をお取扱いになった場合には、不測のご迷惑をおかけすることになりますので、お取扱いには充分ご注意いただきますよう、お願い致します。

皆様のご理解を賜りたくお願い申し上げます。

平成九年三月

東京都台東区駒形二—五—四
株式会社 バンダイ
代表取締役社長 山科 誠
代理人弁護士 柳瀬康治
同 弁護士 千葉道則
同 弁理士 高田修治

おわび
—「たまごっち」に関する

時下、ますますご清祥のこととお喜び申し上げます。日頃弊社商品に対し格別なお引き立てを賜り、厚くお礼申し上げます。

さて、弊社の「たまごっち」は、平成八年十一月の発売以来、皆様の絶大なるご支援をいただき、また、業界専門紙誌及び一般新聞、テレビ等マスコミでも広く取り上げられるなど弊社の代表的ヒット商品の一つに成長いたしました。

然るに現在「たまごっち」の急激なヒットのため、需要に生産が追いつかず、皆様には大変ご迷惑をおかけしておりますことを、深くおわび申し上げます。現在、中国の工場でフル稼働で生産し、航空便にて発送という緊急体制で対応いたしておりますが、それでも十分な商品を供給できず、しばらくはこうした状況で皆様にご了承いただかなければなりませんこと、重ねておわび申し上げます。

平成九年三月

東京都台東区駒形二—五—四
株式会社 バンダイ
代表取締役社長 山科 誠

話題のマシン

CGシューティング「とべ！ポリスターズ」

秘密結社を壊滅

コナミから「みらくるすぴん」も

コナミ㈱（本社東京、上月景正社長）から、CGシューティングゲーム「とべ！ポリスターズ」が三月十八日発売となる。またプライズマシン「みらくるすぴん」が、二月二十七日発売となった。

「とべ！ポリスターズ」は、ポリゴンで構成された平和な星が秘密結社に占領されてしまったため、超時空ポリゴン警察"ポリスターズ"が出撃し、秘密結社を壊滅するという設定。キャラなどはテクスチャーマッピングやシェーディングなどをあえて使わないポリゴンで表現し、「おもちゃ箱の世界でのシューティング」をイメージしている。

八方向レバーと二つのボタン（ショットとミサイル）を使うが、一つのボタンで二種類の攻撃ができる初心者用も設定。ショットはアイテムで両側にオプション機が付く第一段階と、バルカン、三方発射、自動追尾の三種に変化する第二段階にパワーアップする。またミサイルは対地用で、真下に落下後、地をはうように前方へ直進していくというユニークな攻撃方法が特徴。

七ステージ構成で、3D形式と縦スクロール形式にステージごとに切り替わる。二人同時協力プレイも可能。基板販売でOP予価十九万八千円。

「みらくるすぴん」は二人用。ボックス内に設置された四層のテーブルに景品が乗せられ、テーブルはそれぞれ前後にスライド移動を繰り返している。プレイヤーはキャビネットの端にある二つのボタンを使用。上側のボタンでアームが付いた水平バーを上から下へ移動させ、欲しい景品があるテーブルの高さで止める。次に下側のボタンを押し続けてアームをバーに沿って右側へスライドさせ、目的の景品の前でボタンを離すと、その場でアームが景品の下からすくい上げるように垂直回転し、景品が落ちると下から払い出される。

景品は大きめのぬいぐるみなど大型中心に幅広く使用できる。OP価格百十八万円。

とべ！ポリスターズ

みらくるすぴん

「SSV」対応第9弾

清水4冠王登場

ビスコ「女流将棋教室」

㈱ビスコ（本社京都、秋山哲雄社長）から、TV将棋ゲーム「女流将棋教室」が二月二十五日発売となった。

これはシステム基板「SSV」の第九弾ソフト。女流将棋四冠王の清水市代棋士監修、㈳日本将棋連盟協力により開発されたもので、同棋士の実写撮り込み画像と音声による演出がある。本将棋、詰将棋のほかボーナスステージとして駒めくりゲーム、将棋クイズなどが盛り込まれている。また棋譜はすべて音声で読み上げられる。八方向レバーと二つのボタンを操作。

本将棋は"門下生大会"として架空の女性五人との勝ち抜きモード。対局は制限時間制で、勝つと次の対局へと移り難易度が上がる。また数字を書いて裏返された駒をめくり、その数字の合計がタイムに加算。時間内なら投了してやり直したり、負けても再挑戦できる。

詰将棋も時間制で、上、中、初級から選択する一般問題と、大山名人や内藤九段ら六人の棋士が出題する特選問題のいずれかを選ぶ。一定数クリアするごとにクイズが出され、正解するとタイムが増やされる。

基板OP価格十五万八千円、交換用サブ基板十一万八千円。

女流将棋教室

「スカッドレース」に

新要素加え通信

セガ社から「ツイン」タイプ

㈱セガ・エンタープライゼス（本社東京、中山隼雄社長）から、「モデル3」搭載CGドライブゲーム機「スカッドレース」の「ツイン」タイプが、三月十二日発売となった。

これは同機の一人用「DX」（本紙第534号本欄参照）の二人用通信プレイタイプだが、内容は「DX」をそのまま組込んだものではなく、通信競走レースをより面白くするための新しい要素やシステムが追加されているのが特徴。

レーシングカーの動きがよりリアルになり、他車との競り合いシーンに迫力が増し接触などで他車をリタイアさせることもできるほか、性能表示の車種選択画面、入賞時の表彰台でのエンディングシーン、初級でのローリングスタート方式などが盛り込まれている。基本的な操作方法は「DX」と同じ。

29インチTVモニターを二つ搭載。標準価格二百四十七万五千円。

スカッドレース（ツイン）

話題のマシン

「FX－1」のCGバラエティー続編

夏から春デート

タイトー「まじかるで〜と・卒業告白大作戦」

㈱タイトー（本社東京、中村紘一社長）から「FX―1」第七弾となるCGバラエティーゲーム「まじかるで～と・卒業告白大作戦」が、三月十九日発売となる。

これは前作のバージョンアップ版で、基本的には前作同様、三人の女子高生キャラから一人をデートに誘い、デートマップ上に設定されたミニゲームなどをクリアしていくもの。八方向レバーとボタン一つを操作する。

ステージの季節が夏から始まり、最後に春の卒業式で告白するという流れになっている。ミニゲームが簡単なものから格闘や本格的シューティングものまで内容が充実したほか、クイズも追加。またキャラの写真撮影イベントも着せ替える衣装の種類が大幅に増えた。ライフ制。基板OP価格十八万八千円。

まじかるで〜と・卒業告白大作戦

アクションシューティング

魔法と剣を駆使

彩京製「ソルディバイド」

㈱彩京（本社京都、竹村幸弥社長）製TVアクションシューティングゲーム「ソルディバイド」が、㈱日本システム（本社東京、村上栄司社長）から四月中旬発売となる。

これは中世ヨーロッパをイメージしたファンタジーな世界を舞台に、三人のキャラ（選択）が魔法と剣を駆使し、魔王とその魔軍、魔物たちをやっつけていくというもの。高性能グラフィックチップによる二十六万色の画像表現と、CGレンダリングによる魔物キャラの描写などに特徴がある。

プレイヤーキャラは空中を飛び回りながら、八方向レバーと三つのボタン（ショット、魔法の選択と攻撃）を使い、ショットボタンを離すと剣で斬りつけ、さらに連打で連続斬りができる。魔法は十一種類。敵の弱点を探しながら有効な攻撃を仕掛けていく。多彩な地形の十六ステージ構成だが、序盤は選択キャラにより異なり、途中で分岐もある。基板販売でOP予価十七万八千円。

ソルディバイド

バンプレストのクイズゲーム

4択制で敵倒す

「クイズ！セーラームーン」

㈱バンプレスト（本社千葉県松戸市、杉浦幸昌社長）から、TVクイズゲーム「クイズ！美少女戦士セーラームーン」が二月二十五日に発売となった。

これはサイコロを振って出た数だけキャラ（七人から選択）がコースを進み、止まった場所で敵が出現し四択クイズが出され、これに正解して敵を倒しながら進んでいくというもの。四方向レバーと四つのボタンを操作。

最初に住宅街や墓場など六つのステージから一つ選択。敵を倒すごとに手持ちカード一枚を交換し、四枚揃うと有利になるよう助けてくれる別のキャラが出現。またサイコロで六を出したりコースをワープするアイテムや、一発でクリアとなる必殺技ゲージなどもある。さらに二択クイズでレースを進めるボーナスステージも用意。ゲームは持ちライフ制。基板OP価格十五万六千円。

クイズ！美少女戦士セーラームーン

タカラAMから

ミニ3コースで

「電撃イライラ棒チャンス」

㈱タカラアミューズメント（本社東京、佐藤博久社長）から、プライズゲーム機「電撃イライラ棒チャンス」が三月十二日発売となった。

これはTV番組「炎のチャレンジャー」で使用の「電撃イライラ棒」のミニ版。タカラが許諾を得て企画、タカラAMが総発売元となり、NMKがOEM生産したもの。

スリムなアップライト型キャビネットの盤面の下から上へ、曲がりくねった二本のレールが伸び、その間に短い金属棒が突き出ている。スタートとともに金属棒を取り付けた太い水平バーがゆっくり上昇。プレイヤーは回転ハンドルを回し金属棒を左右へスライドさせながら、レールに触れないようコースを進み、最上部のゴール到達で景品が払い出される。OP価格六十八万円。

なおコースは初級、中級、上級の三タイプあり、希望コースを組込んで出荷。また三台接続し同時プレイで一位を競う通信システムやペイアウト自動調整機能など搭載。

電撃イライラ棒チャンス

デザインを一新

朝日の「ロードボーイ2」

バッテリーカー「ロードボーイ2」が、朝日エンジニアリング㈱（本社徳島、佐原十郎社長）から昨年末以降発売となっている。

これは前作のデザインを一新したもので、配色の基調が赤と青の二タイプある。クラクション音（ボタン）とメロディー付き。作動時間は六十―百五十秒の間で三十秒間隔で四段階の設定可能。二人乗りでOP価格三十八万円。

ロードボーイ2

まるちかめらあいず MULTI CAMERA EYES No.288

全機能不全〈V〉

山川萬里

ゲゼルシャフト（同一の目的を持つ任意の構成員によって形成される社会集団）であるべき教育機関が、ゲマインシャフト（家族、国のように自分の意志とは関係なしに生れた時からその構成員に組みこまれている共同体）と勘違いされ、しかもその目的を失って、そのraison d'être（存在理由）が殆んど認められないのに、ただなんとなく存続しているのが今の学校である。小学校から大学院までにわたって大部分の教育機関がそうである。実例は毎日の新聞、TV、また週刊誌、雑誌とその枚挙に暇がないほどである。

それでは、その教育機関を元来のゲゼルシャフト（学びたいから学校に来るものと教えたいから学校に行く人との協同の作業場）にしてゆくのにはどうすればよいか、細部にわたってはおいおい詳述してゆくことにして、大筋についての考察をすすめているところである。

まず現状の教育機関については、自由文部省の下に施設は一応そのまま残す。しかし保育所を除いて他のすべての教育機関の教員は皆、無給のボランティアにする。生徒は全国どこの機関にでも自由に行ける、あるいは行かなくてもいい。

出席はとらない。自由系では資格証めいたものは一切発行しない。

保育所だけは年齢を限定するが、その他の機関については年齢に関する制限はしない。

したがって八十歳になる老人が字を忘れるようになってしまって、もう一度小学校程度の国語の授業をうけたいとおもえば、自分の孫と一緒にそういう授業をすすめている、自分の気にいった学校を探してそこへ行けばよい。

識字学校なども必要でないようになる。自分の程度にあった学校を探す、あるいは同じ希望をもっている人たちと施設の中にそういう講座を設置するようにすればよいことである。

一応全ての人が自分が望む教育機関で自分が望む学科を受講出来る体制になるわけだから、それ以外の教育に関する私設の機関あるいは教育は厳禁にする。例えば塾、予備校、専門学校、家庭教師の類がそうである。自動車学校やテニス・スクールなどスポーツに関するものも、自由文部省系のどこかの機関で用を足すようにすればよい。

ついで前回でも触れている国際文化省系の教育機関を自由文部省系以外にもうひとつ設ける。自給自足経済をとることが可能な場合でさえ、これだけ国際化がすすんでいる場合には、もはや鎖国の状態で日本人が日本人好みの生活を好き勝手にすすめてゆくことは不可能事である。したがって大部分の人が好き勝手な教育を享受出来るように保障してゆくためにも、一種の必要悪、犠牲者が必要である。そういう事情の中で国際人（今の政治家や高級官僚のような人たちではなくて、頼り甲斐があり国際的にも信望が厚い人）の育成をすすめてゆくための機関が国際文化省系の機関である。

こちらは自由系の教育機関と正反対で、何から何まで細かい規則で縛ってゆく。勿論教えられる側だけではなく教える側についてもそうである。

国際系の教育機関については、小学校から大学院まで考えられる限りの微細なマニュアルによって、分秒刻みの同一の授業が全国の国際系の教育機関において進められるようにする。

丁度自動車工場や電機工場において、工場が違ってもまったく同一の品質の自動車やT・Vがつくられるのと同じように。しかし当然のことだがいくら無機的にマニュアル通りに授業をすすめていっても、自動車のように同じ品質の自動車が出来上るという訳にはゆかない。それが人間性を証明してくれることでもあるのだが、個性を伸ばしてゆく教育は自由系の方でほぼ無限に保障してあるのだから、ひるがえって国際系の方は、感情のような余分なものが働く余地がないほど忙しく授業に科学的に（無理をしないようにはマニュアルの方で充分に考慮して、余分なことをする暇が生じないようにもマニュアルできちっと組んで）無機的に取り組めるようにして、必要な知識がその都度理解記憶されるようにしてゆく。

新しい知識をその都度その都度、快いリズムにのって吸収してゆくことに快感をおぼえる種の生徒にとっては、教える側の人が程度の悪い人生観を下手な冗談を、授業の間にサービスのつもりで挟んでくれることは大いに迷惑なことでもある。

折角面白い冗談を言ったつもりでも、生徒が誰一人として笑わず、仕様がないので冗談を言った教師が自分の冗談に義理立てをして、一人でしらじらしく笑っているシーンなどは、生徒の方でも耐えがたいものがある。

教える側もそういう変なサービスを考える必要は全然ないようにするのが、国際系の方の理想である。

優秀なロボットが出来れば、自動車工場でロボットが活躍しているように、国際系の教育機関でも活躍して貰いたいぐらいのものである。

国際系と自由系との関係であるが、国際系の生徒は国際系で授業がない時間に、自由系の教育機関で自分が行きたいところがあればどこへでも行くのは自由である。また国際系の教育機関に行くのが厭になれば、いつでもそこを退学出来る。ただし一度国際系を退学したら、後に国際系に復学することは許可されない。

自由系から国際系へのルートは、全国民にわたって唯一度の機会だけを与えるようにしておく。今の塾とか予備校とかで浪費されるエネルギーを考えると、受験に備えてのその無駄さ加減にはぞっとさせられる。

保育所の年限が終了する際に国際系への希望者には適性テストを行い、この適性テストの結果だけで国際小学校への進学者を決定し、国際小学校への入学者だけしかその後国際系の教育機関に進学することは出来ない。

早い年齢で、一度の機会で、塾も家庭教師も禁じられている社会において進路が決定されてしまえば、現在のような不健康な生活の中で、無益な多忙な疲れをいつも感じなければならない生活に追いこまれている多くの子どもたちを救うことが出来る。

親も今、学校以外の教育機関に吸収されている厖大な教育費という無駄金を支出する必要もなくなり、もっともっと真に豊かな生活を送ることが出来るようになる。〈続〉

APRIL 1

Game Machine's Best Hit Games 25

■ＴＶゲーム機 ── ソフトウェア (VIDEO GAME SOFTWARE)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
❶	─	ストリートファイター　Ⅲ（カプコン） Street Fighter Ⅲ (Capcom)	8.37
2	1	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ＳＮＫネオジオ） Real Bout ─ Fatal Fury Special (SNK)	6.22
❸	─	マジカルドロップ　Ⅲ（データイースト／ＳＮＫネオジオ） Magical Drop Ⅲ(Data East/SNK)	6.00
4	3	ギャロップレーサー（テクモ） Gallop Racer (Tecmo)	5.89
5	2	ストリートファイター　EX（カプコン） Street Fighter EX (Capcom)	5.71
6	4	子育てクイズマイエンジェル（ナムコ） Quiz My Angel* (Namco)	5.67
❼	8	バーチャストライカー（セガ社） Virtua Striker (Sega)	5.48
8	5	まじかるでーと（タイトーＦＸ─１） Magical Date (Taito)	5.41
9	7	ぷよぷよＳＵＮ（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 3 (Compile/Sega)	5.38
10	9	パズルボブル　３（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 3 (Taito)	5.30
⓫	13	ファイナルロマンス　R（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance R* (Video System)	5.21
12	6	ジャンジャンパラダイス（カネコ） Mahjong Paradise* (Kaneko)	5.18
13	11	ＸメンvsストリートファイターVS（カプコン） X-men vs. Street Fighter (Capcom)	5.12
14	10	ライデンファイターズ（セイブ） Raiden Fighters (Seibu)	5.09
15	14	ファイナルロマンス　２（ビデオシステム／ビスコ） Mahjong Final Romance 2* (Video System)	5.07
⓰	26	マクロスプラス（バンプレスト） Macross Plus (Banpresto)	5.00
17	12	ＶＳネットサッカー（コナミ） VS Net Soccer (Konami)	4.90
⓲	20	上海・万里の長城（サン電子／テクモ） Shanghai─The Great Wall (Sun)	4.80
19	17	ストリートファイター・ゼロ２アルファ（カプコン） Street Fighter ZERO 2 Alpha (Capcom)	4.76
⓴	27	パズルボブル　２（タイトーＦ３） Puzzle Bobble 2 [Bust-A-Move Again] (Taito)	4.75
21	24	雀々しましょ（ビスコ） Mahjong Jong* (Visco)	4.70
22	21	テトリス・プラス（ジャレコ） Tetris Plus (Jaleco)	4.62
23	18	スーパー上海（ホットビー／タイトー） Super Shanghai (Hot-B/Taito)	4.58
24	23	ぷよぷよ通（コンパイル／セガ社） Puyo Puyo 2 (Compile/Sega)	4.54
㉕	29	ストライカーズ１９４５（彩京／ジャレコ） Strikers 1945 (Psikyo)	4.50

*The Traditional Japanese Games or Japanese Quiz Game, etc

評価 (RATING)　調査ロケーションの設置機種を売上げと人気度から見たランク付けで、各オペレーターの判断によるデータを集計、その平均値を示したもの。数字の意味は10：これ以上ない爆発的な人気と売上げ、９：すばらしい人気と売上げ、８：大変いい人気と売上げ、７：いい人気と売上げ、６：まあいい人気と売上げ、５：平均的なもの、４：平均以下（以下省略）

■完成品タイプのＴＶゲーム機 (DEDICATED VIDEOS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スカッドレース（セガ社） Scud Race [Sega Super GT] (Sega)	8.18
2	2	トーキョーウォーズ（SD／DX）（ナムコ） Tokyo Wars (SD/DX) (Namco)	7.66
3	3	バーチャファイター　３（セガ社） Virtua Fighter 3 (Sega)	7.01
4	4	ＧＴＩクラブ（DX／２Ｐ）（コナミ） GTI Club (DX/2P) (Konami)	7.00
5	5	アルペンレーサー　２（DX）（ナムコ） Alpine Racer 2 (DX) (Namco)	6.53
❻	7	セガスキースーパーＧ（セガ社） Ski Super G (Sega)	6.50
7	6	マジカル頭脳パワー（セガ社） Magical Cyber Power (Sega)	6.31
❽	9	アルペンサーファー（ナムコ） Alpine Surfer (Namco)	6.27
9	8	セガツーリングカー（DX／２Ｐ）（セガ社） Touring Car (DX/2P) (Sega)	6.00
❿	16	クイズドレミファグランプリ　３（コナミ） Quiz Doremifa Grand Prix 3* (Konami)	5.82
11	11	アクアジェット（ナムコ） Aqua Jet (Namco)	5.80
12	12	ガンバレット（ナムコ） Point Blank [Gun Bullet] (Namco)	5.79
13	10	電脳戦機バーチャロン（２Ｐ／VS）（セガ社） Virtual On ─ Cyber Troopers (2P/VS) (Sega)	5.78
14	13	バーチャコップ　２（DX／S）（セガ社） Virtua Cop 2 (DX/S) (Sega)	5.55
15	14	プロップサイクル（SD／DX）（ナムコ） Prop Cycle (SD/DX) (Namco)	5.31

■フリッパー (FLIPPERS)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	4	ピンボールマジック（カプコン） Pinball Magic (Capcom)	5.55
2	1	コンゴ（ウィリアムズ／タイトー） Congo (Williams/Taito)	5.40
3	3	ジュラシックパーク（データイースト） Jurassic Park (Data East)	5.10
4	2	アラビアンナイト（ウィリアムズ／タイトー） Arabian Nights (Williams/Taito)	5.02
5	5	バットマン・フォーエバー（セガ社／データイースト） Batman Forever (Sega/Data East)	4.20

■その他アーケードゲーム機 (OTHER ARCADE GAMES)

	前回	機種名（メーカー名） MODEL (MANUFACTURER)	評価 (RATING)
1	1	スタンプ倶楽部（データイースト／セガ社） Stamp Club (Data East/Sega)	9.08
2	2	ウルトラ電流イライラ棒（ＳＮＫ） Hazard Zone (SNK)	8.43
3	3	ネオプリント（ＳＮＫ） NEO Print (SNK)	8.18
4	4	プリント倶楽部　２（アトラス／セガ社） Printing Club 2 (Atlus/Sega)	8.12
❺	6	プリント倶楽部（アトラス／セガ社） Printing Club (Atlus/Sega)	8.00

Taito Develops CG Board "Taito Wolf"

Taito Corp., Tokyo, announced on February 18 that it has developed a CG board, "Taito Wolf" with one million polygons per second of processing capacity. It is a coin-op CG board developed in conjunction with 3Dfx Interactive, Inc., San Jose, CA, USA. Taito developed the board based on the JAMMA standard by incorporating 3Dfx's CG chip "Voodoo Graphics".

The "Taito Wolf" CG board is composed of an upper and lower board. It is equipped with functions such as "Z buffer" which prevents polygons from overlapping or flittering, "MIP map" which softly expresses the texture, perspective collection which eliminates the distortion of texture, and gourau shading which enables 3D effects of objects.

By adopting 3Dfx's CG chip and personal computer (PC) mother board, Taito has developed "Taito Wolf", which, despite its extensive capacity, can realize significant cost decreases, Taito explains. Needless to say, this CG board can support a variety of CG software.

The first CG video game using "Taito Wolf" is "Psychic Force 2" (under development; shipment schedule unfixed), and a car racing game is also being developed. At Taito's booth (AOU Expo '97), the "Taito Wolf" board and demonstration screens were introduced.

Taito Revises Results Downward

Taito Corp., Tokyo, announced a revision of its fiscal year results on February 24. The post-revision forecast of results for the fiscal year ending March 31 shows ¥69,500 million in revenue (¥72,100 million in the forecast as of November 1996), and ¥500 million in net income (¥1,500 million in the forecast as of November 1996).

According to Taito, the coin-op karaoke business experienced a fall due to excessive competition, and the home karaoke results were below their forecast. Furthermore, the arcade operation division failed to recover some guaranty money from location owners.

Therefore, the revenue for the fiscal year ending March 1997 is likely to incur a 7.2% drop from the preceding year in which ¥9,513 million in net loss was recorded. Although Taito will return to profit, the expected margin of profit will dwindle.

Game Machine
Editor: *Masumi Akagi*
Amusement Press, Inc.
18-2, Doyamacho, Kita-ku,
Osaka, 530 Japan
faxphone (81) 6-314-3821
ampress @ msn. com

Paraguay Copier Violates Court Order

An official inspection was made on February 18 of the factory (T&T Technologia Industrial) of Shie Tong Po which was raided in June ~ July 1996 and subsequently closed down in September for having produced counterfeits of Sega's 16-bit home videos in Paraguay. As a result of the recent inspection, it was found that the factory was open again and video game production was continuing. This was announced by the Anti-Counterfeiting Advisory Group (AAG).

As a result of raids in waves made last year into Po's factory in Ciudad Del Este, Paraguay, many counterfeits were seized and the factory was partially closed down in July, followed by a full closure in September following a court order (*for raids, see "Game Machine No. 527"*). The recent inspection was carried out by the Paraguayan judge who issued the inspection order, and members of the Paraguayan Ministry of Industry and Commerce.

All of the seals on the machinery utilized to manufacture counterfeit Sega video products and which had been sealed on September 20, 1996, were found to have been broken. In addition, 14 employees were observed to be assembling components for the video games and several hundred finished video games were found. The inspection also revealed approximately 50,000 clear plastic cases (jewel cases), and black CD disk holders.

The machines were resealed and Po's legal representative was advised by the judge that the violation of the court order and the contempt of court could be the subject of a new criminal charge against Shie Tong Po.

Bob Fay, the AAG's superintendent, said, "This latest action against Shie Tong Po is viewed as another demonstration of the Government of Paraguay's desire to aggressively protect intellectual property."

12 Konami Sales Companies To Be Established

12 sales companies, including Tokyo Konami and Osaka Konami, which deal exclusively in Konami Co., Ltd.'s coin-op games, home video software and game character goods, are being established across Japan. Ahtough the investment capital in these sales companies is coming from local companies and not from Konami itself, it is clear that they will be closely supported by Konami as sales bases for the company's products.

The 12 sales companies will undertake sales in their respective areas and start operation from April 1. Correspondingly, the existing Konami sales offices at 10 locations throughout Japan will close and the staff will move to the new companies in the respective areas. Konami explains that it intends to strengthen sales by this sales reform.

Sega, Mitsubishi In ATP Venture

At the beginning of February, Mitsubishi Heavy Industries Ltd., Tokyo, and Sega Enterprises Ltd., Tokyo, agreed to develop high-tech attractions by combining Sega's amusement machine technology and Mitsubishi's machine manufacturing technology, and also develop indoor theme parks in Asian countries. However, the contents of their agreement are not very concrete. They seem to have agreed to cooperate with each other and have talks for that purpose.

Although the tie-up between Mitsubishi and Sega was widely reported in the Nikkei Shinbun newspaper of February 12, neither company announced the move and the details are not clear.

Sega has promoted indoor amusement theme parks (ATPs) such as "Tokyo Joypolis" very successfully in Japan. Mitsubishi participated in the construction of "Seagaia", Miyazaki, and is constructing an indoor theme park "Magical Carnival" in Gaoxiong, Taiwan. Thus, there certainly are points in common between the businesses of the two companies and it is not so surprising that both companies would launch joint development of a high-tech indoor attraction. The publicity departments of both companies however still refuse to comment.

Namco Attractions For Himeji Park

Namco Ltd., Tokyo, announced on February 25 that five of its attractions were introduced to the amusement park "Himeji Central Park" and will be operated from March 20. This is the first time Namco machines have been introduced in a theme park run by another company. Namco explains that the knowhow accumulated through Namco's theme parks such as "Wonder Egg" and "Ninja Town" has now been recognized by other amusement parks.

Of the five attractions introduced, the shooting room "Castle Guardian" (380 m^2) and haunted house "Shocking Horror Museum" (300 m^2) are totally new attractions. Furthermore, a holoscopic attraction, psycho-telling attraction and 360' multi-screen "Galaxian 3" have been added.

"Himeji Central Park" (825,000 m^2) is an amusement park with thrill rides such as a roller coaster and "Free Fall", a swimming pool and ice skate rink, and has constantly secured 1.1 million guests annually. With an investment of ¥1,500 million in the five attractions, Namco expects to achieve ¥1,000 million in revenue annually.